www.zetazeta.com • zetasuperjuegos.com

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Nº 111 • Julio y Agosto 2001 • 400 ptas. • 2,40 euros

NUMERO EXTRA DE VERANO

ESPECIAL FERIA E3



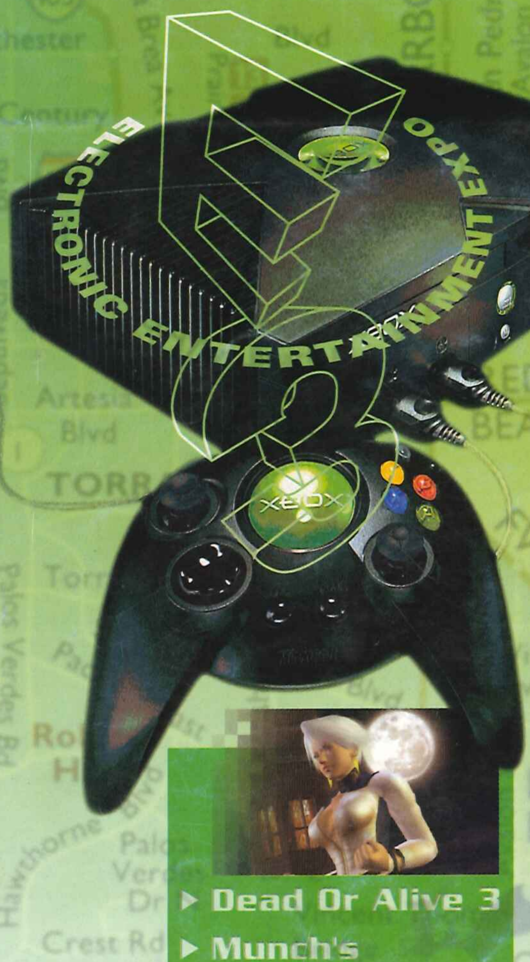
CON EL COMENTARIO DE LOS MEJORES JUEGOS PARA

GAMECUBE



- Rogue Leader
- Luigi's Mansion
- Dinosaur Planet
- Wave Race: Blue Storm
- Metroid Prime

X-BOX



- Dead Or Alive 3
- Munch's Oddysee
- Project Gotham
- Halo
- NFL Fever 2002

PLAYSTATION 2



- Final Fantasy X
- Metal Gear Solid 2
- Devil May Cry
- Silent Hill 2
- World Rally Championship





SUPERTRUCOS: Guía completa de La Fuga de Monkey Island para PS2


BILBAO 700
III MILLENIUM
Infórmate en el 1439 ó www.e-mocion.com



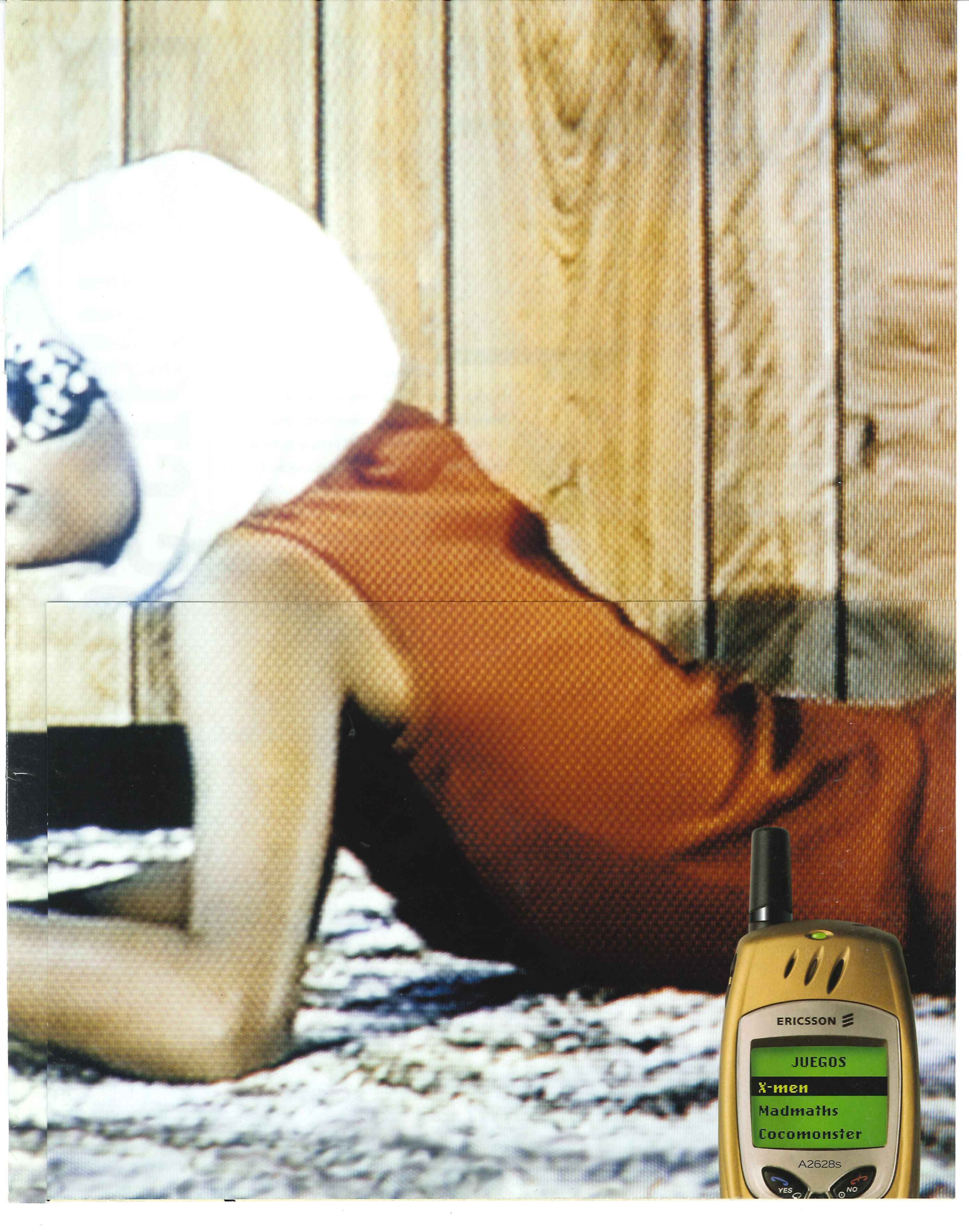
Juega desde tu MoviStar.

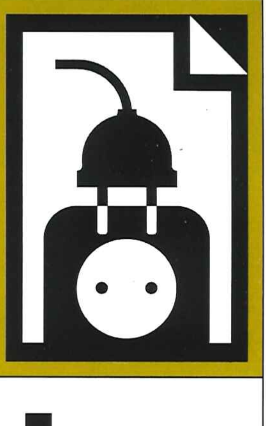
Si no sabes qué hacer o te aburres es porque no conoces e-moción de Telefónica MoviStar. Accede a "Ocio y Guías" desde "Menú" y escoge la opción "Juegos". Dentro encontrarás múltiples oportunidades para pasártelo bien, y muchos juegos como X-men, Mathmads... Y todo, a través de tu MoviStar Activa o Plus con un teléfono WAP, desde 10 ptas./min*. en horario reducido.

ADEMÁS AHORA TE DAMOS 1.000 PTAS*. GRATIS PARA QUE NAVEGUES Y DESCUBRAS E-MOCIÓN.

* Promoción válida del 18/06/01 al 17/08/01

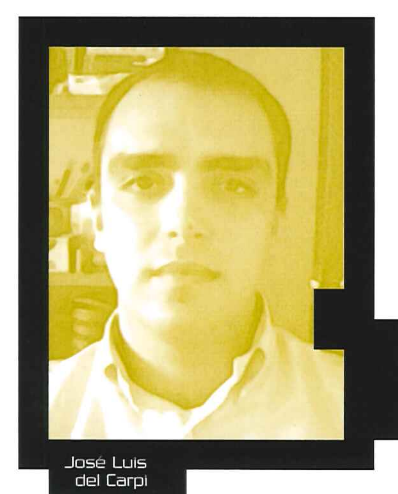



ERICSSON
JUEGOS
X-men
Madmaths
Cocomonster
A2628s
YES
NO



PRESS START

EDITORIAL


José Luis del Carpi

*El **E3** que hemos vivido en este mes nos ha demostrado muchas cosas. La primera es que la consola que cuenta con mayor calidad y cantidad de títulos es **PS2**. Su relativa «veteranía» en el mercado hace que, a día de hoy, los proyectos importantes iniciados hace tiempo se hayan hecho realidad, y esto se traduzca en una veintena de extraordinarios títulos para final de año. Sin embargo, la gran sorpresa de la feria ha sido **GameCube**. **Nintendo** sigue fiel a su política de pocos juegos, pero impresionantes. En su limitada oferta, todos los títulos presentados gozaban de unos niveles de calidad asombrosos, y parece que «la gran N» puede revivir los añorados tiempos de **Super Nintendo**. Habrá que estar atentos. A **Xbox**, por su parte, le pasó lo que el año pasado ocurrió con **PS2**. Apenas dos o tres juegos aprovechaban su potencia, y el resto, aunque numerosos, no demostraban nada que hiciera pensar que la máquina de **Microsoft** era mejor que el resto. Sin duda, el **E3** clave para **Xbox** será el del año que viene. Así pues, **PlayStation 2** fue la consolidación, **GameCube** la sorpresa y **Xbox** la promesa.*

*Fueron las consolas las grandes protagonistas en **Los Ángeles**, tanto por el tamaño de sus stands, como por la rivalidad entre todas ellas.*

*En este número especial de julio-agosto encontrarás un detallado reportaje con los mejores juegos de las diferentes compañías desarrolladoras que se presentaron en el **E3** para cada consola.*

*No quisiera despedirme sin desear la mejor de las suertes a nuestros amigos de **Sega España**, que tras más de 10 años de colaboración mútua, trasladan la mayor parte de sus competencias a la compañía **Ardistel**. Buena suerte, muchas gracias y esperamos que pronto, muy pronto, **Sega España** vuelva a ser lo que nunca debió dejar de ser.*



GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejero Delegado: **José Sanclemente**
Consejeros: **F. Javier López** y **John Gibbons**
Director General: **Juan Fernández-Aguilar**
Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, José Oneto** y **Damián García Puig**
Director de Coordinación Editorial y de Comunicación: **José Luis Gómez**
Director General de la Unidad de Servicios: **José Luis García**
Director General de la Unidad de Finanzas y Control de Gestión: **Javier Contreras**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano, Lázaro Fernández** y **Belén Díez España** (maquetación). Colaboradores: **J. C. Sanz, Ana Márquez, F. J. Bautista, J. Iturrioz, Óscar Morales, Luis Mittard, Daniel Rodríguez, J. Burdiel, Edu Rodríguez, Isabel Garrido, Enrique Berrón** y **Jesús Martínez** (dibujante)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: **C/ O Donnell, 12, 28009 Madrid** Teléfono: **91 586 33 00**
E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA
Director General: **Carlos Ramos**

Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Gerente de Marketing: **Marisa Casas**
Gerente de Publicidad: **Julián Poveda**
Gerente de Expansión: **Nuria Alvarez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Javier Serrano**
Dirección de RR HH: **Juan Buj**
Suscripciones y atención al lector: 91 586 33 00 de 9-14h.

PUBLICIDAD
Gerente de Publicidad Zona Centro: **Julián Poveda**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
O Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 34 91 586 36 32, Fax: 34 91 586 33 64
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo), C/O Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63. Cataluña y Baleares: Marta García (Jefe de Publicidad). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28. Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30. Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11. Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17.

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. Benelux: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. Suecia: Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. Francia: MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. Italia: F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán. Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. Gran Bretaña: GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. Portugal: Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. Suiza: Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. USA: Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. Grecia: Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. Japón: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. Singapore: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. Taiwan: Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. Korea: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. Mexico: Grupo Prisma, David Nieto Barssé, Mexico, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 400 pesetas (incluido transporte).
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain
SUPERJUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

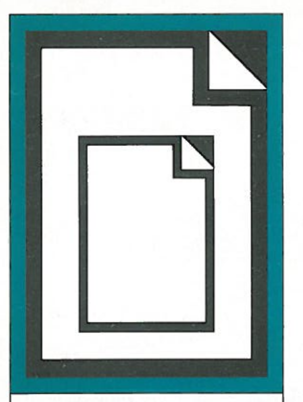
Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



Los vigilantes de la paella



Hasta septiembre no nos volveremos a encontrar en los quioscos, y mientras tanto, hemos decidido concentrarnos, al más puro estilo de un equipo de fútbol, en una playa de nuestro litoral. Vemos como, arriba, **The Scope** sufre las inconveniencias del ski acuático; abajo **Alfonso** se hace pasar por un vigilante de la playa mientras **Doc** disfruta con su «patera» de goma; a su derecha, **Belén** convence «amistosamente» a **R. Dreamer** para que sacie su mono de trabajo mientras **Ixa** medita; **The Elf** le muestra su paladar a una «sir**An****na**»; **Molokai** intenta, sin éxito, que alguien le ponga crema gratis; **Dani3PO** con protector solar de lana virgen y **Jasón** jugando al billar español con **Nemesis**.




SUMARIO Nº 111

www.nintendo.es



GAME BOY ADVANCE™ 32 bits para jugar donde tú quieras

Nintendo®
GAMING 24:7

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1983-2001 Nintendo.

BREVES

Xbox. El proceso judicial en el que **Microsoft** y **Xbox Technologies** venían discutiendo, si era o no legal el uso de **Xbox** como nombre de consola por parte de la compañía de **Bill Gates**, ha finalizado ya que ambas compañías han llegado a un acuerdo. Con total seguridad la consola se llamará **Xbox** y **Microsoft** podrá usar dicho nombre del modo que considere oportuno.

Half-life. **Sierra** a cancelado definitivamente ***Half-life*** para **Dreamcast**.. La razón argumentada ha sido el cambio de mercado que se ha producido. El juego se encontraba en avanzado estado de desarrollo, una pena.

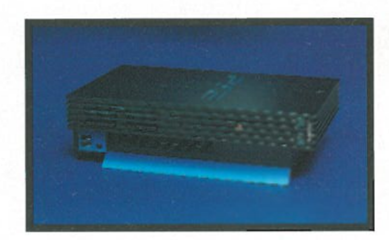
Perfect Dark. En el 2002 **Joanna** regresa. **Rare** lleva trabajando desde agosto del año pasado en la secuela para **NGC**. Además, **Fireworks Entertainment** y **Goodman Rose Prods**. se han hecho con los derechos para realizar una serie de televisión y una película.

Game Boy Advance. El lanzamiento de la portátil en el mercado americano ha sido todo un éxito, pues medio millón de unidades han sido vendidas en tan sólo una semana y otro medio millón previsto hasta finales de mes. **Nintendo** prevé vender unos 23 millones de consolas de aquí a marzo de 2002, cuando **GBA** esté disponible en todos los rincones del planeta.

El creador de PS2

Ken Kutaragi en España

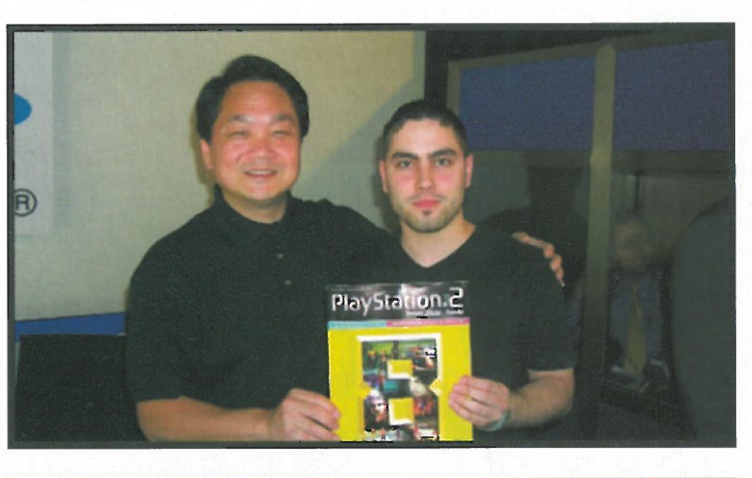
No era la primera vez que el presidente de **Sony C.E. Inc.** viajaba a nuestro país. Sólo que ahora, en lugar de **Andalucía**, ha realizado una corta pero intensa visita a **Madrid**. Después de ver las tiendas para comprobar *in situ* como se vendía su producto, asistió a una rueda de prensa. Allí dio un repaso a la actualidad de la industria. **Kutaragi** alabó





***Ken Kutaragi** posó jugando con **GT3**, uno de sus juegos preferidos. Declaró que le gustaría tener más tiempo libre para disfrutar con los títulos que salen para su consola.*

la creatividad de **Nintendo**, asegurando que la competencia con **GameCube** ayudará a mejorar los productos en el mercado. Sin embargo, no se mostró tan convencido del catálogo presentado por **Xbox** en el pasado **E3**. Refiriéndose a su criatura, las preguntas se centraron en la capacidad *on line* de la consola. El único problema que veía **Kutaragi** era la carencia de infraestructura, sobre todo en **Europa**, para que jugar en **Internet** resulte barato dando paso a un mercado masivo.



Sony Computer Ent.

Internet llega a PlayStation 2

Chris Deering anunció en el pasado **E3** las características de la conexión a **Internet** de **PlayStation 2**. El proveedor de **Internet** en **América** será **AOL** (*American On Line*), y en **Europa Vodafone**. Respecto al navegador **Netscape**, se encargará de crear uno específico para la consola, que soportará lenguaje *Java*. **RealNetworks** se ocupará del apartado multimedia y **Macromedia** aportará su *Flash Player*. Por su parte, **Cisco** se encargará de crear los protocolos de acceso y el *software* necesario para la conexión.

***Chris Deering**, Presidente de **Sony Computer Entertainment Europe**, fue el encargado de presentar a la prensa mundial los acuerdos alcanzados para la futura conectividad de **PlayStation 2** a la «red de redes».*

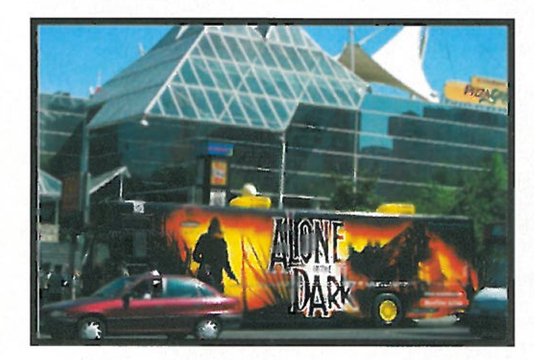




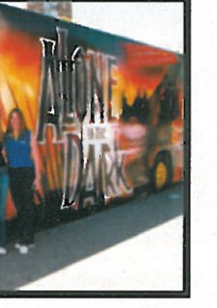
NOTICIAS

Infogrames

La compañía ha dispuesto un autobús dedicado a Alone in the Dark: TNN



El vehículo está preparado para recorrer los lugares más transitados de **Madrid** y **Barcelona** con el patrocinio de MoviStar Activa. Centros comerciales, zonas de ocio y universidades son algunos de los lugares elegidos para que el público disfrute con la última edición de ***Alone in the Dark***. En el autobús hay instalados 4 **PCs**, 4 **PlayStation** y 4 **Game Boy Color**. El acceso estará restringido a menores de 18 años, excepto en la zona de **Game Boy**, para cumplir la normativa del código ético de **ADESE**. Sin duda, una gran iniciativa para dar a conocer esta misteriosa aventura de acción.



*Este es el impresionante aspecto que presentaba el autobús de **Alone in the Dark**. En él viajará personal especializado para atender las dudas de los que prueben el juego.*

Sony

Nueva línea de accesorios para PSone y PlayStation 2





Sony C.E. presenta su nueva gama de accesorios para **PSone** y **PlayStation 2**. Se trata de dos mochilas porta consolas y de un estuche porta CDs. La bolsa para transportar tu **PSone** cuesta 3.490 ptas. y cuenta con espacio suficiente para guardar los periféricos. Además, lleva varios compartimentos para los juegos, tarjetas de memoria, cables y mandos, sin olvidar del cómodo bolsillo para guardar el teléfono móvil. La bolsa oficial de **PlayStation 2** está a la venta por 4.990 ptas. y, además de poseer los mismos compartimentos que la de **PSone**, lleva incorporado otro para guardar hasta cinco DVDs. Ambas mochilas están revestidas de material impermeable y forradas de un tejido acolchado para una mayor protección de las consolas. El estuche porta CDs, esencial para transportar juegos, tiene una capacidad de 12 CDs y lleva un bolsillo especial para la *memory card*. Su precio es de 2.490 ptas.

Square Pictures

La compañía japonesa se ha aventurado en la producción de una película sobre su saga más famosa: Final Fantasy

Después de ver el trailer de la película nos hemos quedado asombrados ante la extraordinaria calidad y belleza de sus gráficos. También tuvimos la oportunidad de hablar con **Jun Aida**, productor de la película y presidente de **Square Pictures**. ***Final Fantasy: La fuerza Interior***, ha estado cuatro años en producción en los estudios que **Square** ha construído en **Honolulu** con un coste superior a los 45 millones de dólares. El largometraje no tiene ninguna conexión obvia con los capítulos de la saga, se podría decir que es un capítulo aparte dentro del mundo *Final Fantasy*, aunque habrá un par de escenas que sus fanáticos podrán relacionar con algún título. La idea original de la historia fue de **Hironobu Sakaguchi**, productor de la serie *Final Fantasy*. Entre los actores que han puesto voces a los protagonistas se hallan **Alec Baldwin**, **Ming-Na**, **Steve Buscemi** y **Donald Sutherland**. El estreno está previsto para finales de agosto. También se prepara una edición exclusiva en DVD para **PS2**. En algunas escenas es posible variar la iluminación o cambiar los ángulos de cámara como un director.



***Jun Aida** fue el productor de Street Fighter the Movie y de series televisivas de Mega Man, Darkstalkers y Street Fighter. Actualmente es el presidente de **Square Pictures**.*



Un 65% de las escenas han sido realizadas utilizando la captura de movimientos de actores reales.

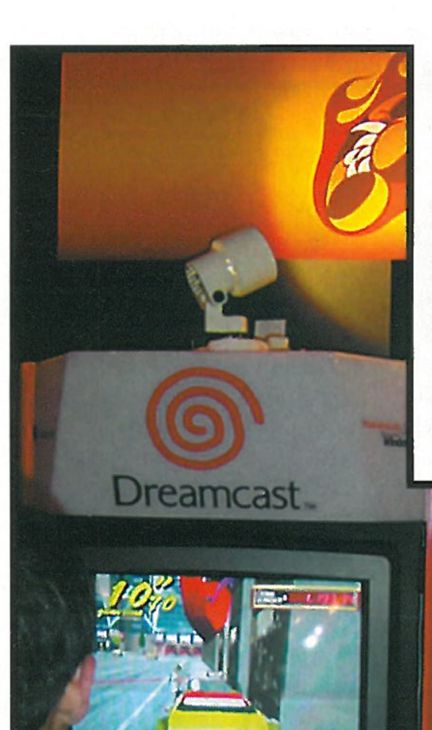


Sega España

Sega traspasa sus operaciones europeas a Bigben Interactive

Sega España, aunque mantendrá oficinas en nuestro país, abandona las operaciones de ventas, marketing y distribución de sus productos y toma el relevo **Ardistel**, representante de **Bigben** en **España**. Se mantendrá el plan de lanzamientos de nuevos juegos ya previsto y se garantiza la asistencia técnica y el suministro de repuestos para los próximos cinco años. Desde aquí, agradecemos a **Sega España** el excelente trato que nos han dispensado a lo largo de tantos años de trabajo en este sector. No les queremos decir adiós, sino hasta luego.











Las segunda parte de **Phantasy Star On-Line, Shenmue** y **Sonic Adventure** fueron los juegos estrellas del evento. Sin olvidarnos del Karaoke.



GAME JAM

Sega más viva que nunca

Los pasados días 14 y 15 de abril, **Sega** celebró una fiesta por todo lo alto para presentar su *software* más importante del presente año para **Dreamcast**. La presentación tuvo acto en el «Zepp Tokyo» situado en la bahía de la capital japonesa.

En la presentación de ***Sakura Taisen 3*** asistió **Hiroi-san** (productor de **Red-Company**) y **Oba-san** (director de **Overworks**) para explicar las novedades de la tercera entrega de *Sakura*, como el control *Analog-Lips* (un medidor analógico para responder con más exactitud las cuestiones del juego) y presentar a los nuevos personajes del «Group Fleur de Paris». **Suzuki-san** mostró las excelencias de la secuela de ***Shenmue***, deslumbrando técnicamente por sus gloriosos escenarios. Y para finalizar las presentaciones de *software*, **Naka-san** explicó las sorprendentes novedades para jugar *online* en la segunda versión de ***Phantasy Star On-Line***. También mencionó a ***Sonic Adventure 2*** como un juego muchísimo más rápido y más agresivo en cuanto a jugabilidad se refiere y con bastantes mejoras técnicas comparándolo con su predecesor. Así mismo, presentó a los nuevos personajes, entre ellos a **Shadow the Hedgehog** (la sombra de **Sonic**). Después de tantos eventos lo que más apetecía era echarse unas partidas, y qué mejor para ello que jugar a *Outrigger, Crazy Taxi 2, Phantasy Star On-Line 2, NFL 2K1, NBA 2K1, Sports Jam, Sega Extreme Sports, Sonic Adventure 2, Confidential Mission, Super Runabout San Francisco Edition, Death Crimson OX, Advance Taisen 2001, Cosmic Smash, Magic the Gathering Trading Card Game, Es* o *Sakura Taisen 3* (todos ellos de **Sega**).

Los *third-parties* como **Capcom** deslumbraron con estrellas del calibre de *Capcom vs SNK Pro, Heavy Metal, El Dorado Gate Episodio 5, Gaia Master, Bounty Hunter Sara* y *Net Gimikku*. Mientras, *Nec Interchannel* mostraba su amplio catálogo de *simulation-game*, entre ellos *Close To, Pia Carrot 2'5* y *Comic Party* de **AquaPlus**. Dentro del género de los *puzzles* no pudo faltar la incombustible **Taito** con su *Kureo Battle Foochun*. Uno de los títulos más curiosos que había para probar en **Game Jam** era *Gundam Battle On-Line*, pues tenía conectado el teclado e incluso se podía jugar en red. A propios y extraños sorprendió *Culdcept II*, un juego de estrategia de la desconocida, hasta hoy, **Omiya-Soft**. Esto fue todo lo que se presentó en **Game Jam** en cuanto a *software* se refiere. Además de los vídeos de *Shenmue 2* y *Get Bass 2*, los teléfonos móviles obtuvieron un éxito considerable gracias al *SonicTeam*. **MANJIMARU**



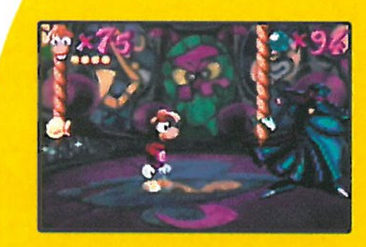
Sega *lució muchísimos productos de merchandising. Numerosos fanáticos de la compañía del erizo azul se reunieron para celebrar la presentacion de* ***Sakura Taisen 3*** *de* ***Red Company***.



www.ubisoft.es



www.centromail.es







¿QUIERES UN GORRO DE GORRA?

Compra ya Rayman Advance
en Centro MAIL
y llévate un exclusivo gorro
de regalo

VÁLIDO HASTA EL 22 DE JULIO DE 2001 O FIN DE EXISTENCIAS

PROMOCIÓN NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS



GAME BOY ADVANCE

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19



por The Scope & R. Dreamer

Esta es una de las entradas a los cuatro pabellones gigantescos del **E3**. Unos 62.000 visitantes, procedentes de más de 100 países, asistieron al evento más importante de la industria en **California**.

«Tocando el futuro» es sin duda la frase que mejor define este **E3**. Por fin hemos visto a las tres consolas de nueva generación mostrando todo su potencial con sus juegos.

Electronic Arts, como viene siendo habitual, presentaba sus productos en un stand impresionante. Este año, el gigante americano ha continuado apostando fuerte por los 128 bits de **Sony**.

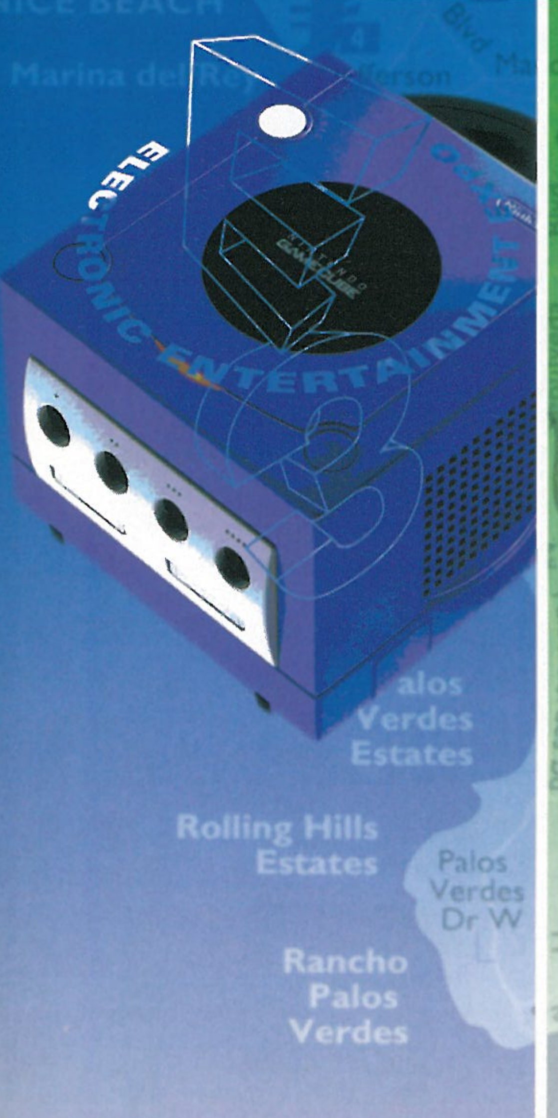
El **E3** es una feria para el público profesional. Prensa, productores y vendedores disfrutaron probando la increíble oferta de títulos que había en la enorme estructura de Los Angeles Convention Center.

UNA VEZ MÁS HEMOS VIAJADO HASTA LA SOLEADA CALIFORNIA PARA TRAER TODA LA INFORMACIÓN DEL EVENTO MÁS IMPORTANTE DEL AÑO: EL E3. EN ESTA EDICIÓN, SONY CONTABA CON UN IMPRESIONANTE CATÁLOGO, NINTENDO PRESENTÓ OFICIALMENTE GAMECUBE Y MICROSOFT X-BOX

ESPECIAL FERIA E3

CON EL COMENTARIO DE LOS MEJORES JUEGOS PARA

GAMECUBE | X-BOX | PLAYSTATION 2







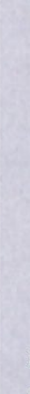
FINAL FANTASY X

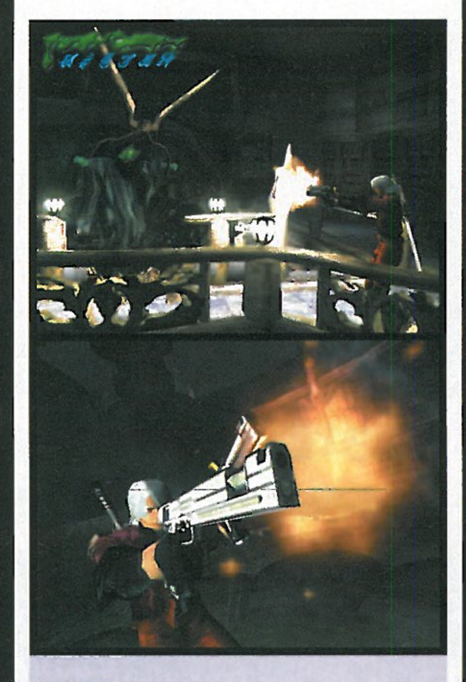


Square ha demostrado una vez más que saben hacer muy bien las cosas. La última entrega de *Final Fantasy* así lo demuestra. No en vano, fue uno de los juegos que más llamaron la atención en el **E3**. El nivel gráfico exhibido por sus desarrolladores dejaba con la boca abierta a todos los que se plantaban delante de él. Impresionantes secuencias, espectaculares combates y, sin duda, un argumento que hará honor a la saga. Es difícil plasmar en unas pantallas la magia desprendida en pantalla por ***Final Fantasy X***, pero os aseguramos que es uno de los mejores juegos para **PlayStation 2**.



ELECTRONIC





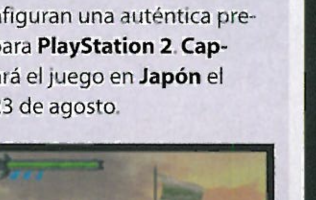


DEVIL MAY CRY





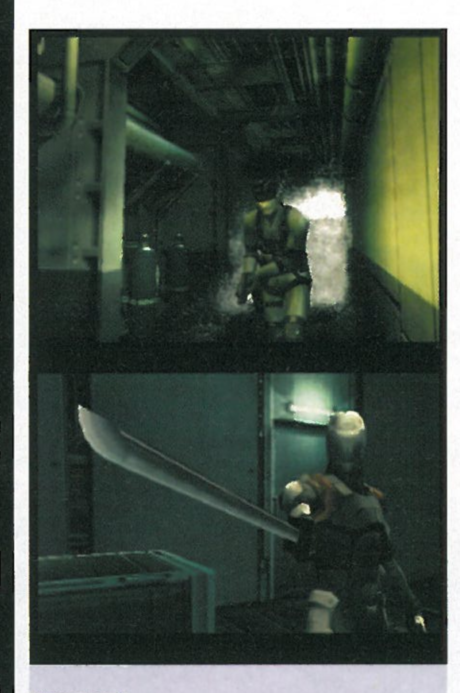




Shinji Mikami ha optado por la acción pura y dura. A pesar del aspecto recargado de sus gráficos, ***Devil May Cry*** es un título arrollador. Desde el aspecto del protagonista, pasando por un apartado gráfico que quita el hipo hasta el sistema de juego, configuran una auténtica preciosidad para **PlayStation 2**. **Capcom** lanzará el juego en **Japón** el próximo 23 de agosto.



ENTERTAINMENT





METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

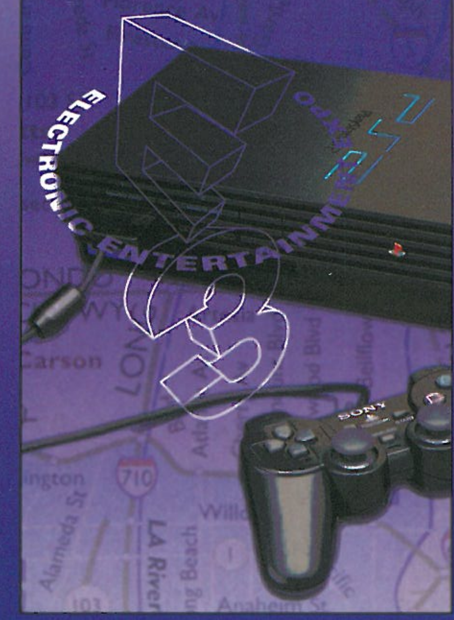




Solid Snake continúa embarcado en la aventura más ambiciosa jamás creada para una consola. Ni siquiera este año, otro juego ha sido capaz de restarle protagonismo. En el *stand* de **Konami** se mostró un nuevo vídeo del juego con secuencias inéditas hasta el momento. Más información, pero lo que todos estamos deseando es que el título salga ya a la venta.



Nadie puede negarlo, **PlayStation 2** es, a día de hoy, la consola que cuenta con un catálogo más completo. La calidad y la cantidad fueron la nota dominante en los productos para la estrella de **Sony**.



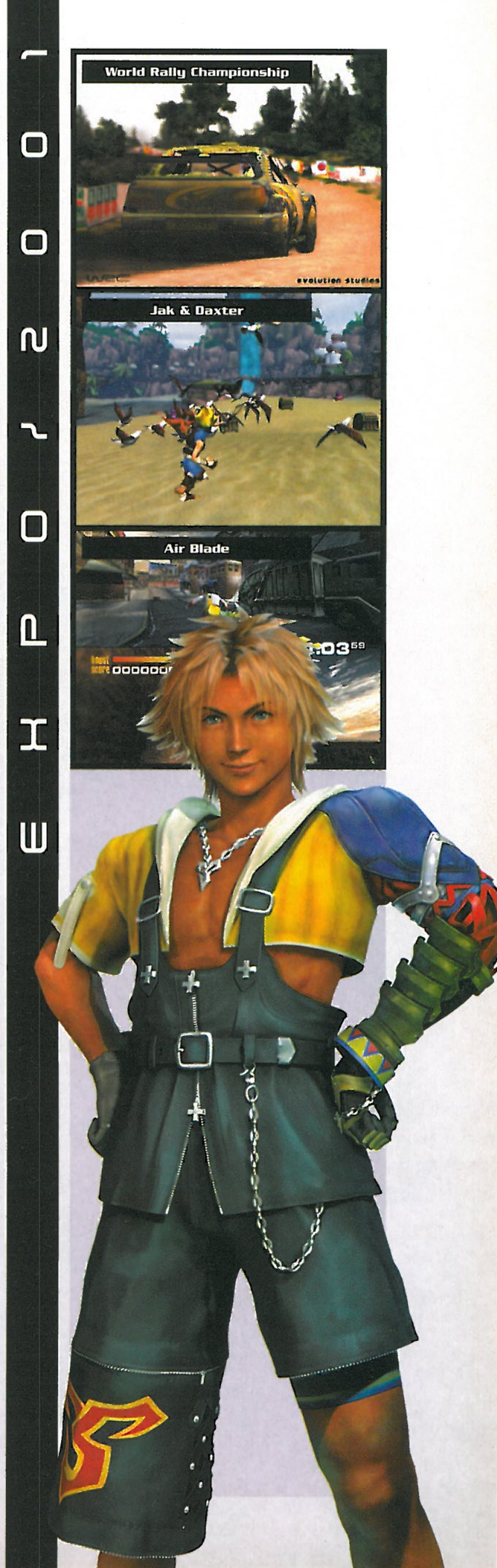
PLAYSTATION 2



SILENT HILL 2... Y ADEMAS

El mejor juego de terror de todos los tiempos ya tiene secuela. El paso de la saga a los 128 *bits* ha resultado de lo más prometedor, las impactantes imágenes hacían gala de una calidad asombrosa. Sin duda, uno de los más vistosos para **PlayStation 2**. En cuanto a la mecánica del juego, podemos decir que no ha variado respecto a la versión de **PlayStation**. Además, la banda sonora, por lo que hemos podido escuchar hasta ahora, parece ser tan buena e incluso mejor, que en la primera entrega. Por supuesto, el suspense y la angustia dan forma a una historia que nos pondrá los pelos de punta. El protagonista recibe un mensaje de su esposa, muerta hace unos años. En él le pide que acuda a buscarla, que le espera en su «lugar especial», la ciudad de **Silent Hill**.


Silent Hill 2


World Rally Championship

Jak & Daxter

Air Blade

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO, 2001





Maximo

FIFA 2002

Rayman M

Disney's Tarzan

Crash Bandicoot

Entre el resto de juegos para PS2 cabe destacar la nueva producción de Naughty Dog, Jak & Daxter. Una aventura de plataformas en 3D plena de colorido, muy al estilo de las producciones anteriores de la compañía. Stuntman, la última criatura de Reflections (los creadores de Destruction Derby y Driver) también promete ser todo un juegazo. NBA Street, Ace Combat 4, Dark Cloud, Air Blade, Crash Bandicoot, Primal, FIFA 2002, Esto e Fútbol 2002 y una lista interminable de juegos conformaban el catálogo más amplio de toda la feria, y que contaba con una serie de títulos de gran calidad, como ICO de los estudios de Sony en América.



© SEGA/Sonic Team, 2001

SEGA®

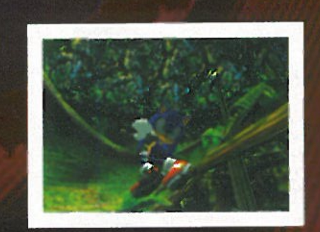
www.sega-europe.com

EL DESTINO DE NUESTRA CIVILIZACIÓN ESTÁ EN TUS MANOS.
¿VAS A SALVAR EL MUNDO O VAS A CONQUISTARLO?

TODOS TENEMOS UN LADO OSCURO.





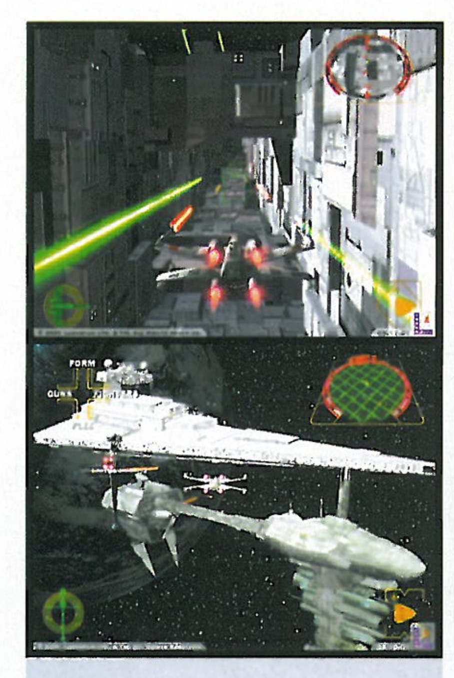






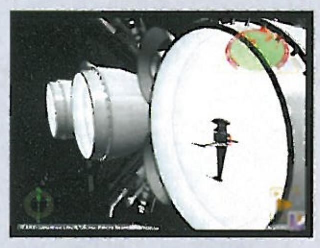


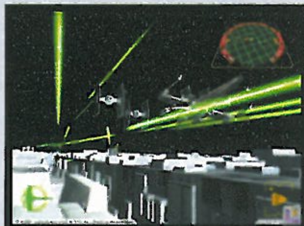
ELECTRONIC ENTERTAINMENT





STAR WARS: ROGUE LEADER



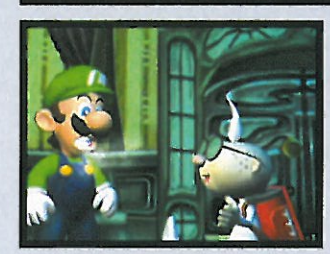


GameCube contaba con uno de los juegos más llamativos de la presente edición del **E3**. Gracias al *hardware* de la consola **Factor 5** prácticamente ha recreado el universo *Star Wars* como nunca se había hecho. Bastaba contemplar la increíble persecución sobre la Estrella de la Muerte, para darse cuenta de que estamos ante una máquina con unas prestaciones alucinantes.





LUIGI'S MANSION





El hermano de Mario debuta en **Gamecube** como protagonista de un divertidísimo juego. Su misión consistirá en cazar fantasmas traviesos con una aspiradora con el fin de convertirlos en cuadros. Sin duda, ***Luigi's Mansion*** despliega toda la magia de **Nintendo** con el inconfundible sello de **Miyamoto**.

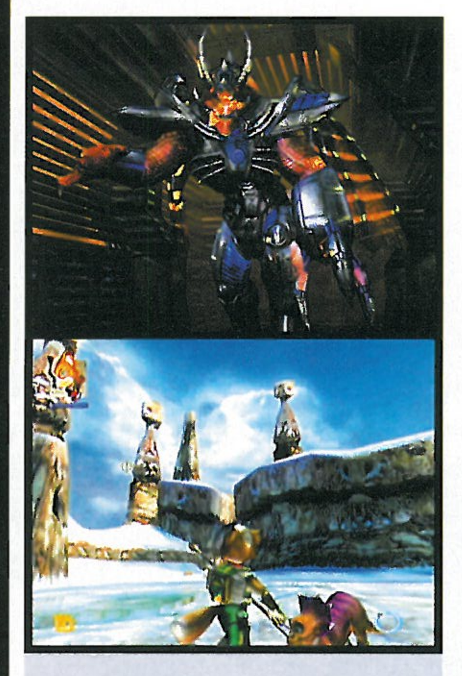


METROID PRIME





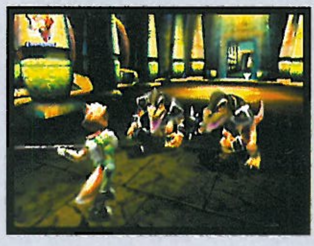
Una de las sagas emblemáticas de **Nintendo** vuelve a la vida. ***Metroid Prime*** se desarrolla con una perspectiva en primera persona, pero los mapeados gigantescos, los jefes finales de infarto y el arsenal explosivo que convirtieron a *Metroid* en un clásico, seguirán presentes en esta nueva edición.





DINOSAUR PLANET

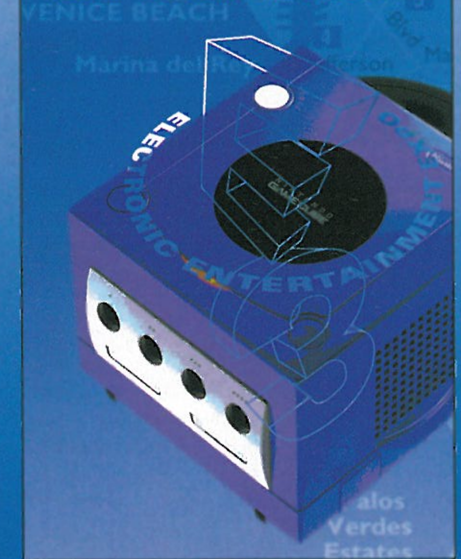




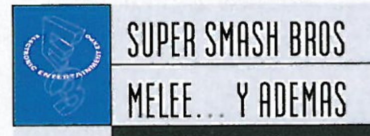
Los seguidores de **Star Fox** ya tienen una nueva aventura con la que disfrutar. **Fox McCloud** tendrá que salvar a ***Dinosaur Planet*** del caos generado por el **General Scales**. **Fox** podrá utilizar tanto armas como magia para derrotar a sus enemigos. Es uno de los títulos que mejor ha aprovechado el mando de **GameCube**. Además, cuenta con un apartado gráfico impresionante.



QUIZÁ HA LLEGADO TARDE RESPECTO A LA CONSOLA DE SONY. SIN EMBARGO, EL CATÁLOGO PRESENTADO PARA GAMECUBE REFLEJABA CLARAMENTE EL SALTO CUALITATIVO. ALGO QUE NO RESULTÓ TAN EVIDENTE EN EL LANZAMIENTO DE PLAYSTATION 2.

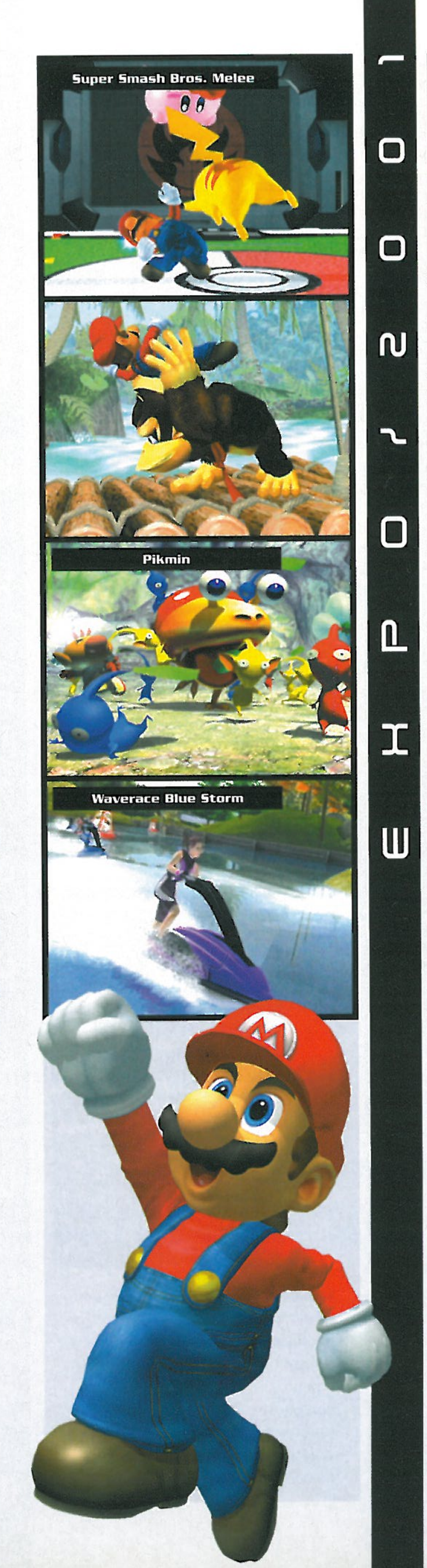


GAMECUBE

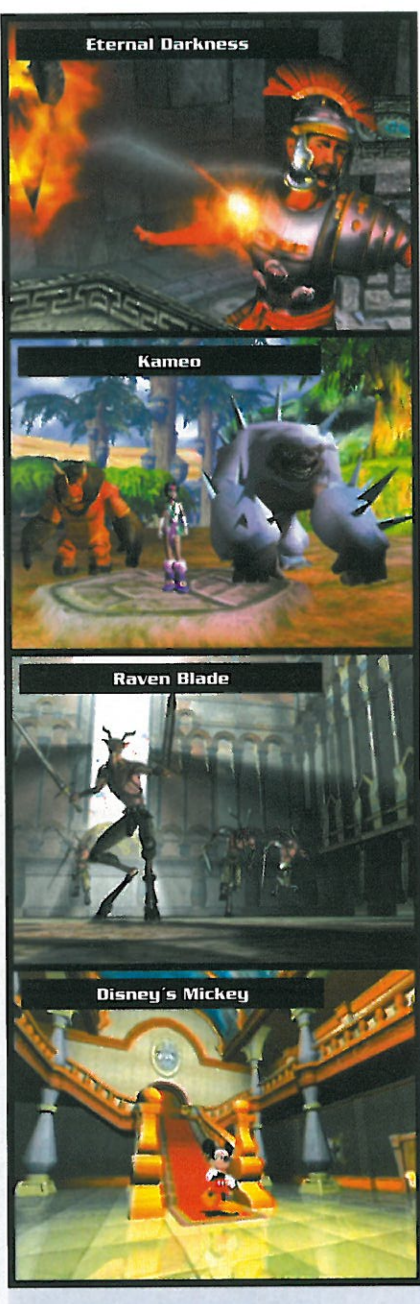


SUPER SMASH BROS MELEE... Y ADEMAS

Los personajes más emblemáticos de **Nintendo**, se dan cita en un divertido juego de lucha. Combate con **Mario**, **Yoshi**, **Kirby** o **Link** a través de una docena de escenarios. Todos ellos basados en algún éxito de la compañía nipona. Cada personaje posee diferentes movimientos y armas para luchar. Además, es posible seguir cuatro tipos de reglas diferentes, *Stock*, *Coin*, *Decision* y *Time* y durante el juego sacarás nuevos personajes y modalidades.

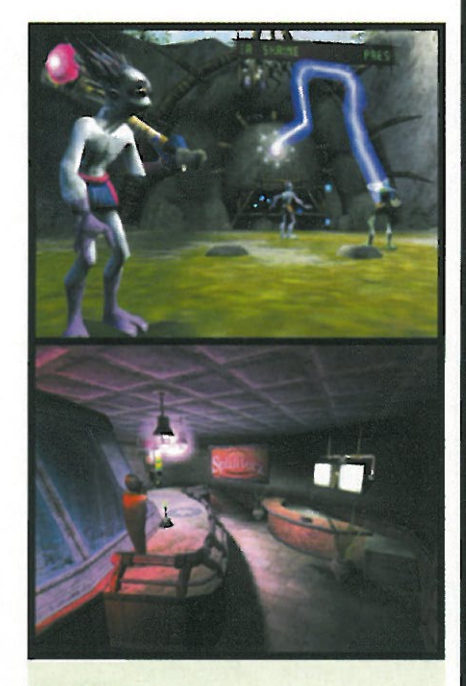


E3 EXPO 2001



Sigheru Miyamoto también presentó su última creación, ***Pikmin***. Un título innovador donde el jugador debe dirigir a unos simpáticos seres para que encuentren las piezas de su nave espacial y puedan regresar a su planeta. La mayoría de títulos presentados en el *stand* de **Nintendo** llamaban la atención por su calidad gráfica. ***Wave Race Blue Storm*** era una auténtica pasada, el agua parecía de verdad. ***Eternal Darkness***, un *thriller* psicológico, quizá el primer *Survival Horror* de **Nintendo** también destacaba por la ambientación. Por último, ***Kameo***, un *RPG*, ***Raven Blade***, *Action/RPG* y ***Disney's Mickey*** completaban el interesante catálogo de **GameCube**.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT



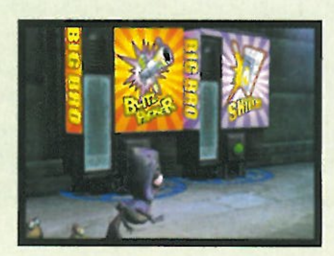


MUNCH'S ODDYSEE



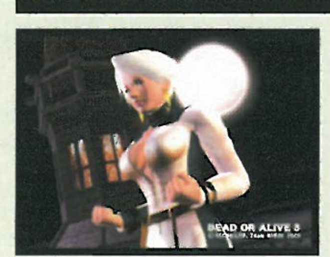


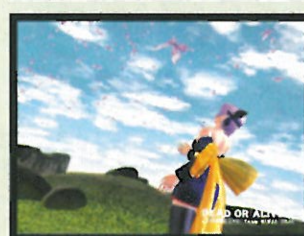
El bueno de Abe continúa su epopeya en la consola de **Microsoft**. ***Munch's Oddysee*** se convierte en uno de los títulos más llamativos para **Xbox**. A nivel gráfico presenta el mundo de **Abe** como nunca antes lo habíamos visto. Esta vez, irá acompañado por **Munch**, un ser acuático cuyas habilidades tendremos que combinar con las de **Abe** para poder avanzar en el juego.





DEAD OR ALIVE 3





Las imágenes de este título nos dejaron boquiabiertos. Sin duda, era el que mostraba de forma más clara el poder que atesora el *hardware* de esta consola. Múltiples reflejos, impresionantes efectos con partículas para dar vida a los escenarios y presentaciones, y la jugabilidad que ha caracterizado a esta saga.



HALO





Un mundo anillo sirve de marco incomparable para este *shoot'em up* que combina vistas en primera y tercera persona. Además de contar con un variado arsenal para acabar con nuestros enemigos, también tendremos que conducir diferentes vehículos, como un *jeep* con metralleta incorporada.





PROJECT GOTHAM





Básicamente se trata de una versión mejorada de *Metropolis* para **Dreamcast**. **Bizarre Creations** ha preparado 20 vehículos diferentes que podrán competir en más de 200 circuitos urbanos. Las ciudades elegidas para la ocasión son **Londres**, **Tokio**, **San Francisco** y **Nueva York**. Todas ellas representadas con un realismo inusitado para que disfrutemos de lo lindo al volante.



MICROSOFT HA CREADO UNA GRAN MÁQUINA. SIN EMBARGO, FUE LA QUE MENOS JUEGOS PRESENTÓ EN EL E3. SÓLO DOA3 RESULTABA REALMENTE ES- PECTACULAR Y MOSTRABA EL PO- TENCIAL DE X-BOX.

X - BOX



TEST DRIVE ... Y ADEMÁS

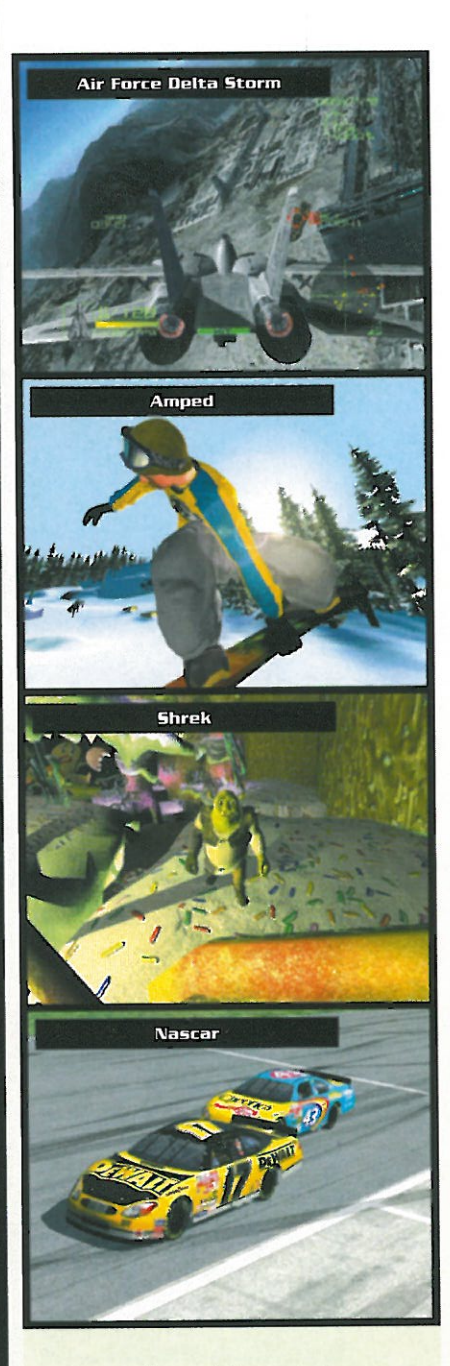
Los títulos de conducción suelen ser de los primeros en llegar a un sistema «recién nacido». La saga ***Test Drive***, de la mano de **Infogrames**, verá la luz en **Xbox**. El juego transcurre en ciudades como **Londres** o **San Francisco** y contaremos con 20 coches para elegir. Entre ellos no faltará el bólido que siempre ha ido unido a ***Test Drive***, el *Dogde Viper*. Por supuesto, las persecuciones, con la policía pisándonos los talones, serán un aliciente en esta entrega.



Quizá, **Xbox** no fuera la máquina con más títulos, pero aún así, hay alguno que merece la pena reseñar. Como ***Amped***, un juego de *snowboarding*, donde tendremos que descender por montañas siguiendo el camino que más nos plazca. Destaca por la inmensidad de paisajes recreados y la libertad de movimientos. ***NFL Fever 2002*** es una pasada gráfica de fútbol americano. Y aunque no fueron presentados oficialmente, **Microsoft** anunció acuerdos para títulos como ***Genma Onimusha***, ***Dino Crisis 3*** y un ***Resident Evil*** (sin nombre confirmado) de **Capcom**.



E X P O / 2 0 0 1





ELECTRONIC ENTERTAINMENT

PSONE



SYPHON FILTER 3



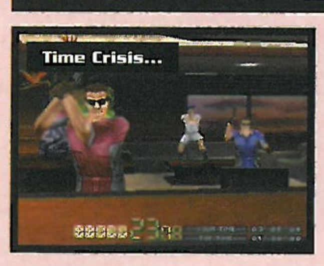


Este puede ser el último gran juego para **PlayStation**. Los estudios de desarrollo de **Sony C. E. América** retoman las aventuras de **Gabriel Logan**. En esta ocasión con una estructura parecida a *Tomb Raider Chronicles*. Comprende 18 niveles diferentes y un arsenal más completo que en ediciones anteriores para acabar con todo bicho viviente.



PSONE

TIME CRISIS: PROJECT TITAN... Y ADEMAS

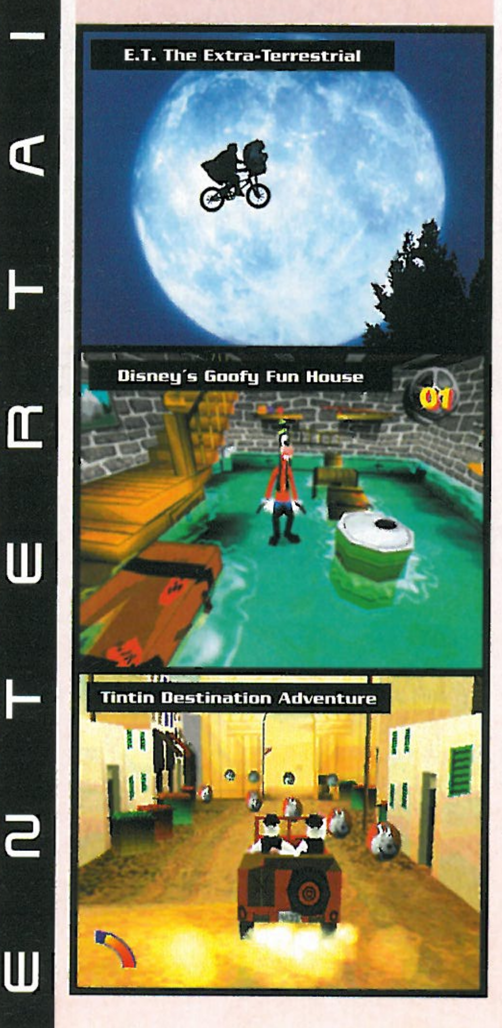


Aunque en España ya está a la venta, **Namco** ya tiene preparado el último capítulo de *Time Crisis* para el mercado americano. Por si no la conocéis esta secuela mantiene el mismo sistema de juego que ha hecho de esta saga una de las más adictivas en el género de disparos. Podemos optar por disparar a lo loco para evitar tener problemas o afinar la puntería para obtener una buena puntuación. ***Time Crisis: Project Titan*** cuenta con dos modalidades de juego, el modo Historia donde podremos ir abriendo escenarios para luego poner a prueba nuestra habilidad en el modo *Time Attack*. Esta edición del **E3** no ha sido muy productiva para **PSOne**. Aún así, todavía quedan unos cuantos títulos



en producción para que podamos seguir disfrutando. Así, encontramos una nueva entrega del simulador de *bicicross*, ***Dave Mirra***; la última aventura de **Tintín**, ***Destination Adventure*** de **Infogrames**; un curioso título basado en la película de **E.T.** o ***Goofy Fun House***, un plataformas de **Ubi Soft** con el perro más famoso de la **Disney** como protagonista. También **Capcom** presentaba ***One Piece Mansion***, donde deberás mantener felices a los inquilinos de una mansión para construir más habitaciones y ganar más pasta. En resumen, poquita cosa para la «vetusta» **PSone**.



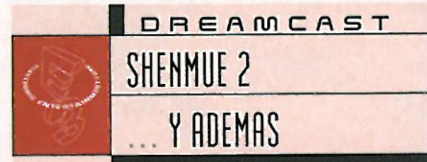


La máquina que hizo grande a **Sony** ya está dejando paso a su hermana mayor. Este año, los títulos editados para **PSOne** han dejado hueco para las producciones de **PS2**

PSONE

Quizá sea esta la última vez que veamos una consola de **Sega** en un **E3**, es una lástima. Sin embargo, este año todavía hemos podido ver un catálogo de excelentes juegos para **Dreamcast**

DREAMCAST

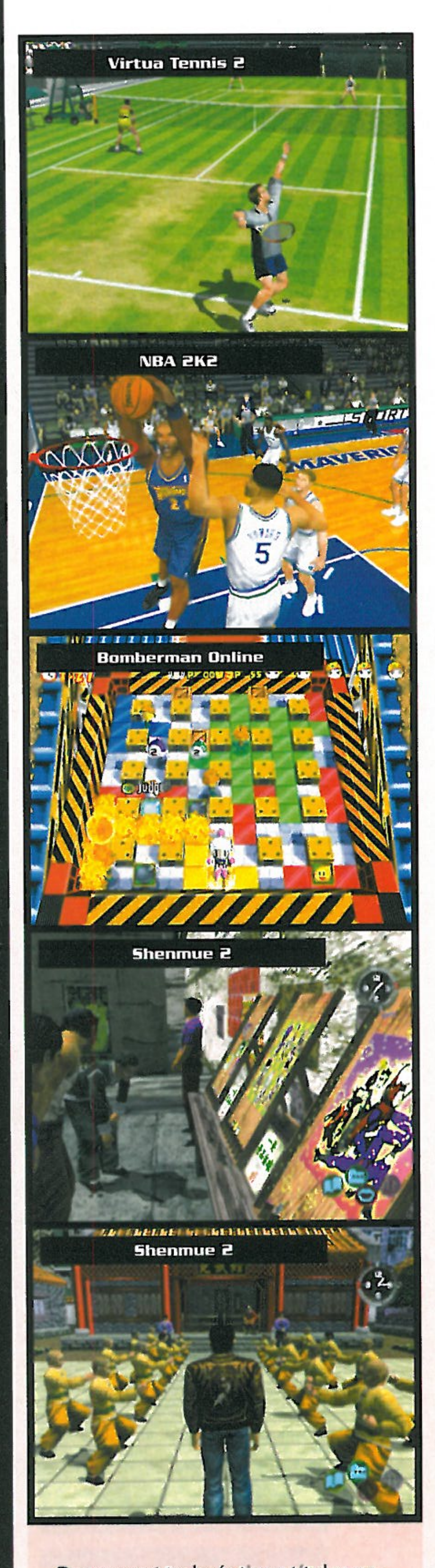


DREAMCAST
SHENMUE 2
... Y ADEMAS

Yu Suzuki vuelve a sorprendernos con el segundo capítulo de las aventuras de **Ryo**. Los principales cambios, además de contar con una aventura completamente nueva, son las mejoras en el sistema de juego. Cuando **Ryo** llegue a **Hong Kong** no tendrá que esperar horas para asistir a una entrevista, ahora se nos dará la oportunidad de elegir entre esperar o «viajar en el tiempo» para acudir a un determinado evento.



E X P O 2 0 0 1



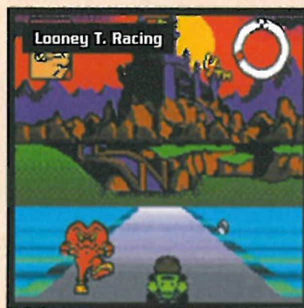
Dreamcast todavía tiene títulos para engordar su catálogo. ***Phantasy Star Online 2***, que ya está a la venta en **Japón**. ***Virtua Tennis 2*** que se sumaba a una serie de títulos deportivos con un aspecto gráfico impresionante. Y por último, el divertidísimo ***Bomberman Online*** y la esperada secuela de ***Jet Set Radio***.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001

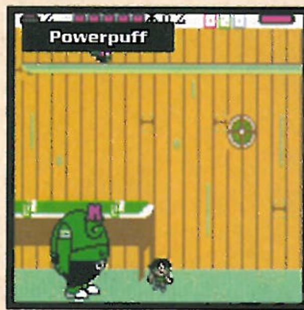
GAME BOY

POKÉMON CRYSTAL ... Y ADEMAS





Aunque estuvo totalmente eclipsada por la brillantez de **Game Boy Advance**, sí que pudimos ver algunos juegos interesantes. Especialmente ***Pokémon Crystal***, una nueva versión del best-seller de la factoría **Nintendo**. También nos gustó especialmente ***Snoopy Tennis***, protagonizado por los personajes de **Schultz**, y ***Looney Tunes Racing***, con los dibujos animados de la **Warner** corriendo como posesos. ***Powerpuff*** y algún que otro título también se dejaron ver por los diferentes *stands*.







GAME BOY ADVANCE

MARIO KART ADVANCE ... Y ADEMAS

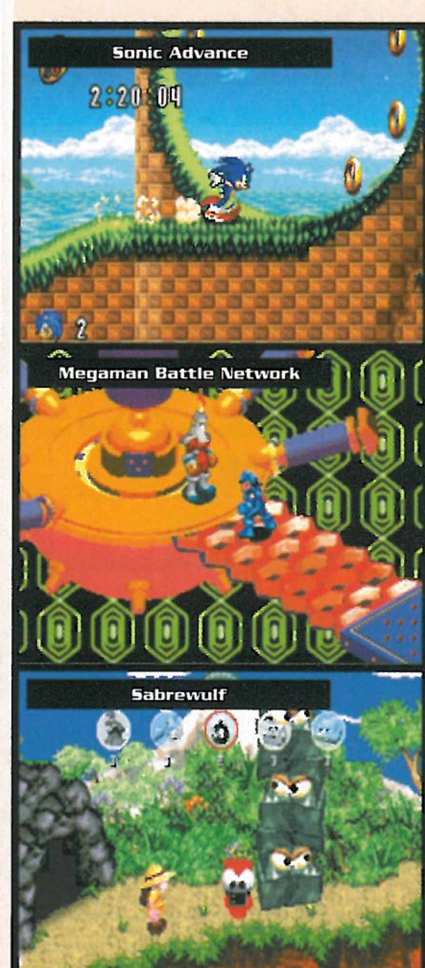


Fue una de las estrellas de la feria, y rara era la compañía que no disponía de algún título para la nueva portátil de **Nintendo**. Sin embargo, las producciones de la propia **Nintendo** fueron las más amadas por los asistentes. ***Mario Kart Advance*** rememora el viejo éxito de **Super Nintendo** mejorando, si cabe, su nivel gráfico. ***Diddy Kong Pilot*** sigue la misma línea, pero sustituyendo los *karts* por diferentes artilugios. ***Advance Wars*** y ***Sabrewulf*** son otras de las sorpresas de la compañía. Ya fuera de **Nintendo**, uno de los juegos que está llamado a romper es ***Harry Potter y la piedra filosofal***, recreación del libro de **J. R. Rowling** que tanta repercusión ha alcanzado en el mercado mundial y que en **España**, vía **EA Games**, estamos seguros de que será de los más vendidos de la próxima Navidad. También hay que hacer mención a ***Sonic Advance***, primera incursión de la mascota de **Sega** en la portátil de **Nintendo**, y que a buen seguro inundará de calidad esta impresionante consola.

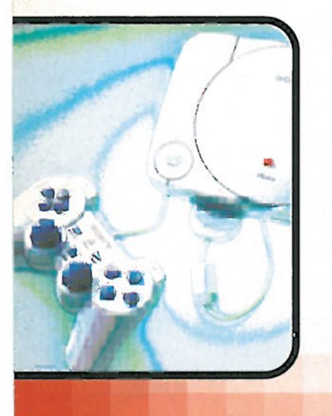


Breath Of Fire y ***Megaman Battle Network***, de **Capcom**, son otros de los juegos presentados durante la feria y que más polvareda levantaron entre los asistentes. En este número encontrarás un reportaje especial sobre **GBA** y sus juegos.

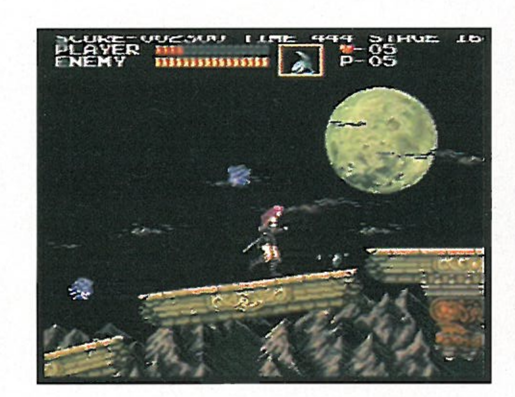





aDeSe
+16
The Bouncer
Sion, a man haunted by a tragic past
Within him lies strength and kindness, but also great sorrow
All this will change when he meets a girl named Dominique
These are the residents of DOG STREET
PlayStation 2
SQUARESOFT
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. THE BOUNCER, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd.



Además de este **Akumajo Dracula**, en el catálogo de software de **Sharp X68000** se podían encontrar maravillas de la talla de Final Fight o Street Fighter II Champion Edition.





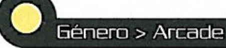




En este **Akumajo Dracula** para **X68000** podrás encontrar ligeros toques de sangre y vísceras difíciles de ver en cualquier Castlevania para consola.



made in japan



Castlevania Chronicle Akumajo Dracula

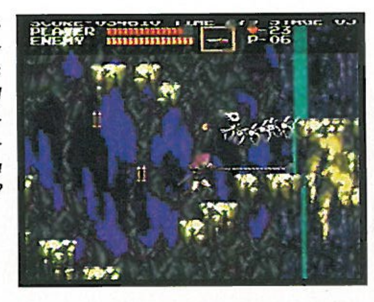
Formato > CD-ROM Compañía > Konami Programador > Konami

Con la esperanza puesta en que ésta sea sólo la primera entrega de una larga saga recopilatoria de clásicos *Castlevania*, recibimos con los brazos abiertos la conversión a **PSOne** del *Castlevania* más desconocido para el público occidental, el creado para el ordenador **Sharp X68000** en 1993. El afortunado mortal que logre echar el guante a este CD-ROM, disponible de momento sólo en **Japón**, podrá disfrutar de dos versiones del mismo juego, el original de **X68000** y otra mejorada a nivel visual y sonoro, bautizada como *Arrange*. **Akumajo Dracula** nos devuelve a los gloriosos días de las 2D, para sorprendernos con espectaculares rutinas de rotación, a lo largo de ocho fases que heredan enemigos y escenarios de los anteriores episodios de la saga, como el reloj de *Castlevania 3* de **NES** o el clásico hall de entrada, decorado en esta ocasión con un descomunal y vampírico óleo. El hecho de ser, en origen, un juego para ordenador, permitió a los grafistas de **Konami** desmelenarse un poco y ofrecer pequeñas dosis de sangre y casquería difíciles de encontrar en los *Castlevania* para consola. La conversión de **X68000** a **PSOne** es tan perfecta que ofrece incluso la opción de emular el sonido original de la computadora de **Sharp** a pelo, o con la ayuda de dos tipos diferentes de tarjetas de soni-





Akumajo D. *ofrece escenarios y enemigos recurrentes en el universo Castlevania. ¿Os acordáis de la cueva del IV de* ***SNES****?*

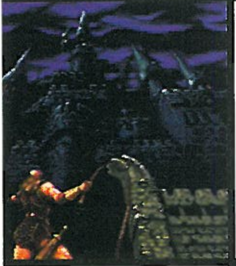




Los fulanos de la armadura... otros viejos conocidos del universo Castlevania que no han olvidado hacer su aportación.



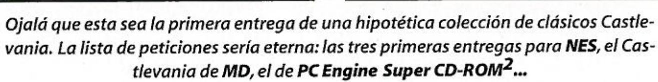


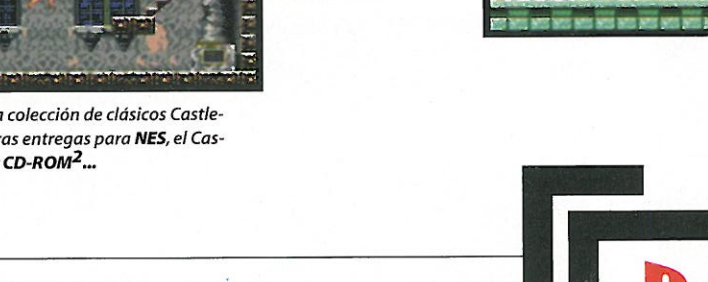












Ojalá que esta sea la primera entrega de una hipotética colección de clásicos Castlevania. La lista de peticiones sería eterna: las tres primeras entregas para ***NES****, el Castlevania de* ***MD****, el de* ***PC Engine Super CD-ROM²****...*





El diseño y mecánica de juego de la entrega ***X68000*** *le sitúan entre el Castlevania IV de* ***SNES*** *y el* ***Akumajo Dracula*** *de* ***PC Engine****.*



El climax de todo Castlevania: el enfrentamiento directo contra el ***Conde Drácula****, con sorpresita y transformación final incluida.*

do *Roland* de la época. Si optas por la versión *Arrange*, disfrutarás de una sensacional banda sonora de CD, además de una dificultad más suavizada y pequeñas mejoras gráficas en el *sprite* de **Simon Belmont**. **Ayami Kojima**, autor del diseño de personajes de *Symphony Of The Night*, ha realizado una nueva carátula para este ***Castlevania Chronicle***, aunque pensando en los *fans* más puristas, **Konami** también ha incluido, dentro de la caja del CD, la carátula original de **X68000**. Todo es poco a la hora de hacer justicia a una de las sagas más importantes de la historia del videojuego. Ahora, que versionen el *Castlevania* de **MegaDrive**. **NEMESIS**

Un juego. Dos versiones



Castlevania Chronicle reúne en un único CD la versión original de **X68000** y otra retocada para la ocasión. Las diferencias entre ambas no sólo se reducen a la mejora del *sprite* del protagonista, a una mejor banda sonora o *intros* diferentes (en *Arrange* podrás disfrutar de una secuencia de vídeo). El modo Original es infinitamente más difícil de superar.





made in japan made in japan made in japan





*El escenario de la fundición, que no aparecía en la versión para **SNES**, aparece en **Final Fight ONE** con un aspecto idéntico al de la coin-op.*













Género > Beat'em-up

Final Fight ONE

Formato > Cartucho 32 MB Compañía > Capcom Programador > Capcom

Han pasado ya diez años desde la aparición del primer *Final Fight* en versión doméstica (**SNES**); si en aquellos tiempos alguien me hubiera dicho que, en una década, podría disfrutar del mismo título pero en una pequeña consola portátil, a todo color y con todos los elementos de la *coin-op* original, no le hubiera creído. Tras el tanteo inicial del *hardware* de **Game Boy Advance** con *Megaman EXE*, **Capcom** está concentrando sus esfuerzos en versionar sus mejores títulos bidimensionales para la portátil más potente de la historia de los videojuegos. Por extraño que parezca y, teniendo en cuenta la calidad de las versiones de *Final Fight* para **Super Nintendo** y **Mega CD**, ésta conversión de bolsillo del primer gran beat'em-up de la historia es la más lograda y completa de todas, junto a la de **X68000**. Los programadores de **Capcom** no se han limitado ha incluir todos los elementos de la recreativa (los tres personajes, escenario de la fundición, *bonus* de los paneles de cristal, etc.), además han incluido ciertos extras que nos harán completar el juego una y otra vez, sin aburrirnos ni darnos la sensación de jugar a un título cuya edad sobrepasa los diez años. La novedad más importante (que sólo descubriremos tras eliminar a más de 500 oponentes) es la inclusión de dos nuevos personajes seleccio-

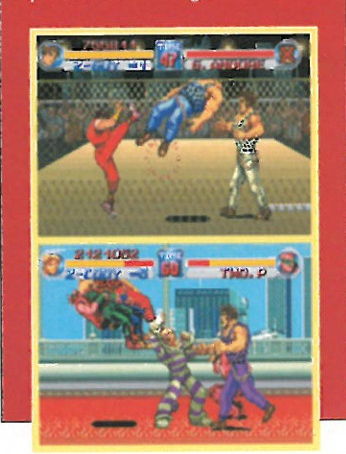




Nuevos personajes



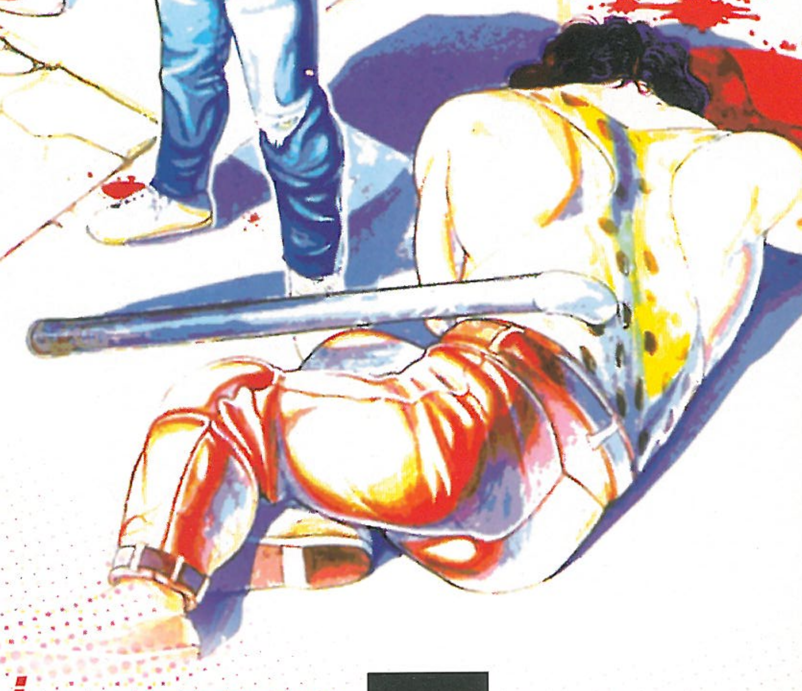
Esta versión de ***Final Fight*** no sólo incluye todos los personajes de la recreativa original, si somos lo suficientemente buenos podremos seleccionar a dos luchadores nuevos. **Z-Cody** y **Z-Guy** poseen un repertorio de golpes similares a los de los personajes normales, pero sus *sprites* han sido calcados de la saga *Street Fighter Alpha*. Ya sólo falta que **Haggar** aparezca en el próximo *Street Fighter*.





***Z-Cody** tiene tal cadencia de puño que evitará ser ensartado por la flecha de Belger; de la de **Andore** no hablamos...*







GAME BOY ADVANCE



*Hasta seis enemigos simultáneos (más los dos jugadores) pondrá **GBA** en pantalla sin ralentizarse lo más mínimo.*

nables: **Z-Guy** y **Z-Cody**, cuyos *sprites* han sido sacados de la saga *Street Fighter Alpha* (*SF Zero*). El *hardware* de ***Game Boy Advance*** no sólo ha permitido recrear *Metro City* y todos sus elementos con todo lujo de detalles, además, su potencia, permite poner en pantalla hasta 8 personajes simultáneos sin sufrir ningún tipo de ralentización o *sprite clipping*. Tanto los amantes de los clásicos como los usuarios más jóvenes encontrarán en ***Final Fight ONE*** un título de impecable factura técnica y de diversión y jugabilidad sin límites. Gracias a **Capcom**, dentro de poco podremos disfrutar en ***Game Boy Advance*** de títulos como *Breath Of Fire* o *Super Street Fighter 2 Turbo*, ¿cual será el siguiente? Imaginad un *Ghouls & Ghosts* o, mejor aún, Un *Dungeons & Dragons* para cuatro jugadores. **DOC**

made in japan made in japan made in japan made in japan



Una vez que hayan subido los pasajeros a bordo tendrás que pulsar el botón X para cerrar las puertas.



La versión de **PS2** de ***Tokyo Bus Guide*** dispone de 5 vistas diferentes, una más, interior, que en **Dreamcast**.

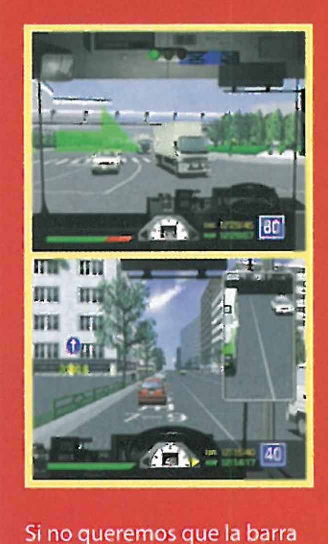


En el complicado modo Challenge podremos elegir entre tres buses y otros tantos circuitos.





Buseto a Rivas



Si no queremos que la barra de penalización arruine nuestra partida tendremos que cumplir a rajatabla ciertas normas. Arrancar y frenar de forma progresiva, respetar semáforos y señales, no invadir el sentido contrario, no superar los límites de velocidad, utilizar los intermitentes, anunciar la próxima parada, evitar colisiones y atropellos o cerrar las puertas antes de arrancar, serán algunas de las reglas básicas de todo buen conductor de autobús. ***Tokyo Bus Guide*** es tan real como la vida misma...

Género > Simulador de Bus

Tokyo Bus Guide

Formato > DVD-ROM Compañía > Success Programador > FortyFive

El popular simulador de autobús creado por **FortyFive** aparece por fin en **PlayStation 2**, después de dos apariciones en **Dreamcast** y otra en *coin-op*. La esencia, técnica y argumental, del original permanece prácticamente inalterada y tan solo se aprecian algunas mejoras gráficas en el detalle de las texturas, algo más de suavidad, un par de modos de juego extras y una nueva vista interior. Por lo demás, ***Tokyo Bus Guide*** sigue ofreciendo un completo modo Historia con tres escenarios de gigantescas dimensiones y la posibilidad de recorrerlos de día, tarde y noche si conseguimos suficientes puntos de experiencia. En esta modalidad podremos acceder también a once lecciones prácticas de dificultad progresiva y a una simpática base de datos con las conversaciones y otras curiosidades sobre la vida y obra de todos los pasajeros que viajen en nuestro bus. Los modos exclusivos de la versión **PS2** son *Guide Map*, un mapa detallado de la ciudad con comentarios en japonés incluidos, y *Challenge*, un sinuoso circuito con tres variantes y tres buses diferentes para elegir. El apartado técnico de ***TBG*** no aprovecha, ni mucho menos el tremendo potencial de **PS2**, aunque la recreación de las ciudades, el tráfico y demás elementos urbanísticos es correcta y suficiente. Tan solo se le puede reprochar una excesiva pulcritud y simpleza en algunos escenarios. Es posible que la temática de ***TBG*** no le permita traspasar las fronteras de **Japón**, pero os puedo asegurar que jugar con él es una delicia. **THE ELF**

PlayStation 2

PS2

JUEGOS EN RED

INTERNET



Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

Servicio Atención al Cliente
902 15 23 18
atencion_cliente@confederacion.com

NO TODO EL MUNDO ES TAN FÁCIL DE ANIQUILAR



Confederación: las mejores salas de juegos en red. Dicen.

www.confederacion.com

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE JULIO DE 2001
PRESENTA ESTA PÁGINA Y OBTENDRÁS 1/2 HORA DE JUEGO GRATIS

* No son válidas fotocopias y sólo se aceptará una hoja por cliente cada semana.

Para jugar en Internet
msn confederación
www.msnconfederacion.com

NUEVAS FRANQUICIAS:
917 791 304 y
expansion@confederacion.com

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
area51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
memorycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
raptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com

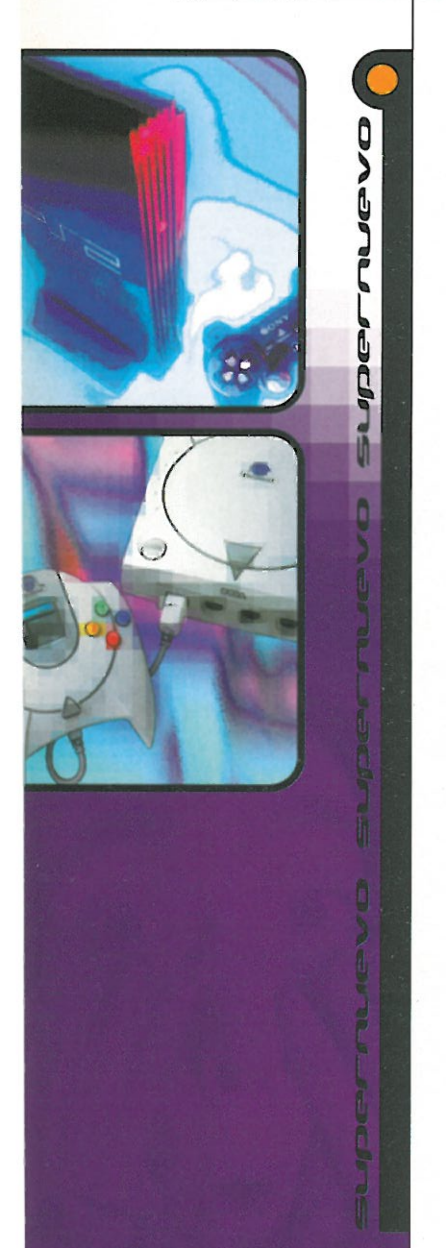
PRÓXIMAS APERTURAS:
BURGOS, IRÚN Y
STA. CRUZ DE TENERIFE

GANADOR DEL SORTEO DESPERADOS

¡Viaje a Canarias + el juego!

JON GARCÍA GALLEGO
Barañain-Navarra







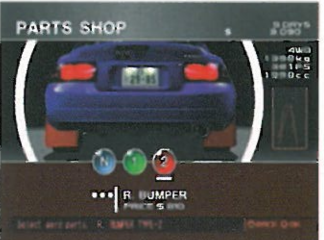




Después de visitar consolas como **Saturn** o **Dreamcast** ahora le toca el turno a **PS2. TXRZ** no tiene mucho que envidiar a GT3 A-Spec en técnica y contenido (155 modelos).



Las modificaciones a realizar en los vehículos son numerosas y podrán ser interiores (motor, suspensiones, ruedas...) o exteriores (aerodinámica, estética...).



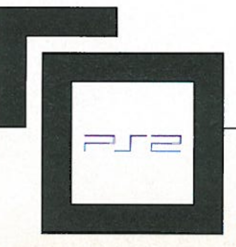


Género > Simulador Conducción

Tokyo Xtreme Racer Zero

Formato > DVD-ROM Compañía >Genki Programador > Genki País > Japón

Después de **Saturn** y **Dreamcast** reaparece el simulador de conducción de **Genki** para **PS2**. En ***Tokyo Xtreme Racer Zero*** acariciarás el asfalto en busca de rivales para vencerlos y potenciar o comprar tus vehículos. Las recompensas serán nuevas modificaciones, nuevos modelos y dinero para adquirir todo ésto. Podrás correr con coches japoneses, europeos y estadounidenses. El escenario son las autopistas de **Tokio**, que han sido plasmadas con todo detalle. El recorrido total irá aumentando según acabemos con las bandas rivales y sus jefes hasta alcanzar 180 km. de trazado. Dependiendo del tipo de autopista que elijamos prevalecerá la aceleración para zona de curvas o la punta en grandes rectas. Las modificaciones de cada vehículo serán muy numerosas y van desde las realizadas en el interior (motor, escape, caja de cambios, suspensiones, ruedas, chásis, claxon...), hasta las exteriores, como aquellas que mejoran la aerodinámica, formadas por 7 grupos diferentes más sus variaciones, y las meramente estéticas (color o pegatinas). Todo esto se engloba en el modo *Quest*, pues es el que más se acerca a la simulación. También contaremos con *Quick Race*, donde entrarás en una serie de duelos; *Time Attack*, vencer al crono en diferentes tramos de las autopistas o en un circuito oval y *Free Run* para recorrer las autopistas libres de tráfico. Siente el estímulo de la velocidad nocturna fuera de los circuitos con tu **PS2** y ***TXRZ***. **JASÓN**



Arriba, una captura del Mission Mode; tres niveles diferentes de 15 misiones cada uno. A la derecha, **De Lucar** se prepara a entrar al baño de su casa, armado con lo único que puede eliminar a sus cucarachas.

***Jay**, uno de los personajes protagonistas de **Outtrigger**. Junto a él, encontraremos a **Alain**, junto a **Jay** el más equilibrado, **Lina**, fémina ágil pero débil y **Talon**, fuerte pero no rápido.*

Género > Shoot'em-up 3D

OutTrigger

Formato > GD-ROM Compañía > Sega Programador > Sega País > Japón

Aunque ya os ofrecimos una pequeña *preview* hace un par de meses, en esta ocasión tenemos entre manos una versión casi final de **Outtrigger**, algo que nos permite analizar algo más a fondo, antes de la versión final,el título de **Sega**. Este *shoot'em-up* 3D, conversión directa de la recreativa del mismo nombre, posee un motor gráfico realmente impresionante, con unas texturas de una calidad muy superior a las que nos tiene acostumbrados **Dreamcast** y mostrando un *frame rate* que no baja nunca de los 50/60 Hz. Lo que, por ahora, nos parece bastante flojo es la jugabilidad. En principio, **Outtrigger** fue creado con el modo multijugador en mente, algo que en Estados Unidos y Japón pueden aprovechar gracias a sus redes de banda ancha, pero que aquí se quedará en un simple *split-screen*. De este modo, si lo que queremos es jugar solos, **Outtrigger** carece de modo historia, ya que nuestro cometido consistirá simple y llanamente en completar pruebas. El título de **Sega** posee dos modos de juego: *Arcade* y *Mission Mode*; en cada uno de estos modos tendremos que completar un total de 45 misiones, consistentes en eliminar un cierto número de enemigos, recoger unos *items* específicos que aparecen en pantalla o evitar ser eliminado por un inocente con un lanzamisiles en sus manos. Esperamos que la versión final del juego sea más apetecible, aunque me parece que no tendremos más remedio, porque ya se ha confirmado que **Sierra** no pondrá a la venta la versión **DC** de *Half-Life*. **DOC**



supernuevo supernuevo supernuevo









Minijuegos

Nueve minijuegos nuevos donde poder descansar de los combates y pasártelo bomba. Puedes escoger entre tres niveles de dificultad y, aunque pueden participar hasta cuatro jugadores, la diversión está asegurada incluso jugando uno solo.



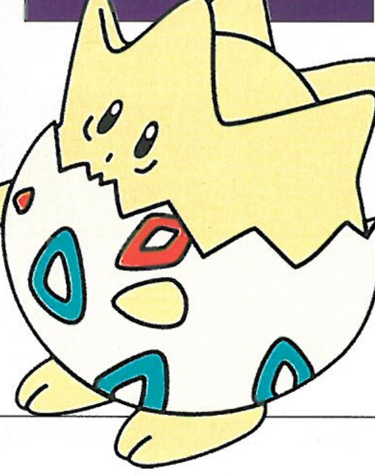


En la Plaza de Entrenadores hallarás la Torre GB. Simplemente introduce el Transfer Pak (con el cartucho de ***GBC****) en el mando de* ***N64*** *y continúa tu partida...*













Género > Combate Pokémon

Pokemon Stadium 2

Formato > Cartucho   Compañía > Nintendo   Programador > Game Freak   País > Japón

Explorar el mundo de **Johto** no es tarea fácil y ni mucho menos conseguir reunir en tu *Pokédex* los 100 Pokémon nuevos. Pero sin duda, el verdadero reto está a punto de llegar. A finales de octubre saldrá a la venta ***Pokémon Stadium 2*** y, aunque juego y *Transfer Pak* irán por separado, alquila o usa tus propios PKM en el campo de batalla, ya que esta vez los combates en 3D serán más espectaculares que en la anterior edición. Lo cierto, es que la magia de esta segunda parte se centra más en tener reunidos a los 250 Pokémon, más que en las novedades que se han incluido. Esto se debe a que apenas se han tenido en cuenta las innovaciones de los dos metales preciosos. Así mismo, el protagonismo de la *PokéGear* (uno de los inventos más importantes de *Oro y Plata*) pasa desapercibido y, por tanto, la posibilidad de jugar en tiempo real queda relegada a la portátil. Una lástima.

Sin embargo, es todo un lujo visual, ya que los gráficos y efectos de ataque de los PKM están mucho más depurados. Por lo demás, todo sigue igual, las mismas reglas de combate, los 4 torneos del Estadio y para los que no puedan aguantar sus ansias de combate: ¡Lucha Ahora! y Evento Batalla. En la Plaza de Entrenadores se ha incorporado la Academia PKM, para acudir a clases o a la librería y obtener información útil sobre PKM. Lo más emocionante: el Castillo Gim. Líder (donde te esperan **Pegaso** y los demás líderes de Gimnasio de *Oro y Plata*) y la posibilidad de utilizar los PKM de tus cinco cartuchos de **GBC**. ➾ **ANNA**

Nintendo 64



Especial de verano

mega TOP

¡Vaya regalos!

un caramelo Crazy Dips

un frisbee de Sunny Delight

un CD-Rom de Pokémon Oro y Plata

las gafas de sol más alucinantes

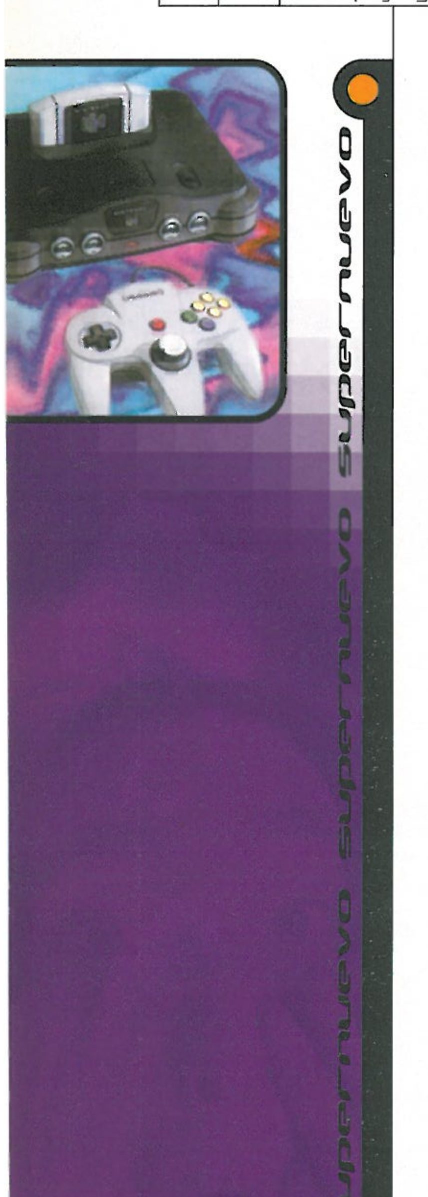
...y una funda para llevarlas a la playa

¡Hay varios colores de gafas y fundas para escoger!



tu mejor revista

GRUPO ZETA







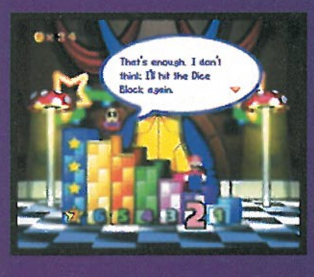


En el modo Battle (que también aparecerá en algunos niveles del modo Aventura) se utiliza un sistema de ataque semejante al de Paper Mario, en los que hay que lanzar el dado para atacar.



Party 3 vs Paper

Mario Party 3 se asemeja mucho más a *Paper Mario* de lo que parece. Además de la apariencia y el sistema de ataque del modo *Battle*, en ***Mario Party 3*** también hay que conseguir siete estrellas para finalizar la aventura.





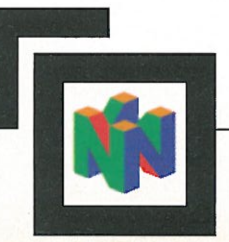
Género > Tablero

Mario Party 3

Formato > Cartucho Compañía > Nintendo Programador > Hudson Soft. País > Japón

Se ve que el sistema de juego ideado para *Mario Party* ha logrado el éxito esperado (o quizá inesperado). Lo cierto es que, como ya ocurre con la saga *Pokémon*, **Nintendo** ha encontrado en *Mario Party* un filón irresistible con el que agrandar aún más la imagen «familiar» que actualmente ostenta **Nintendo 64**. Para ser justos, ningún otro juego ha sabido combinar con tanta elegancia las posibilidades de los juegos de tablero con la diversión propia de las consolas. Un sistema que en ***Mario Party 3*** se mantiene intacto, por lo menos en lo que respecta al modo Multijugador (lo llamaremos así pese a que los tres oponentes puedan ser controlados por la consola), aunque con la obvia recreación de nuevos minijuegos, que en esta tercera entrega ascienden a un total de 70. Las novedades no son demasiadas, pero sí resultan especialmente atractivas, puesto que al modo de juego habitual (*Party*), hay que añadir dos más, *Battle* y *Story*. El primero, diseñado para enfrentarse contra el ordenador o contra un oponente, coloca al personaje sobre un tablero en el que, con la ayuda de otros personajes (**Chomps** y **Bo-Bombs**, por ejemplo) habrá que derrotar al otro jugador, utilizando el sistema de ataques de *Paper Mario*. El modo Historia es una especie de tour por todos los tableros del juego en el que una sencilla historia enlaza la acción entre tableros. ***Mario Party 3*** introduce muchos más cambios con respecto a *Mario Party 2*, de los que éste incorporó con respecto a *Mario Party*. J.C.MAYERICK

Nintendo 64



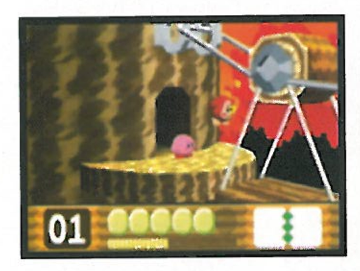


En determinados momentos del juego seremos ayudados por las diferentes habilidades de nuestros amigos: martillazos, vagonetas...

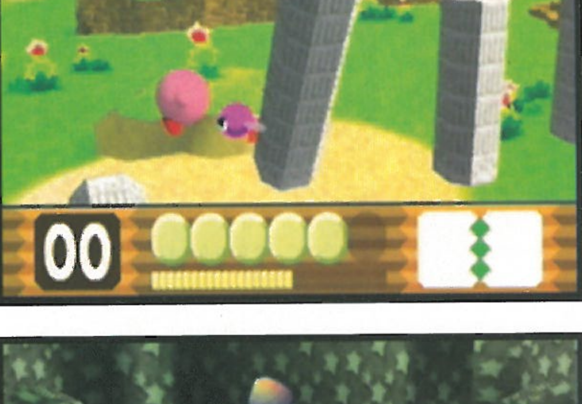




Sin realizar ningún tipo de ostentación gráfica digna de mención, **Kirby 64** resulta intachable en este apartado. Cute, cute.



Combinando ítems, Kirby conseguirá diferentes tipos de poderes, tales como convertirse en fuego, piedra o fuego artificial; emanar hielo, electricidad o rodear su cuerpo de pinchos.

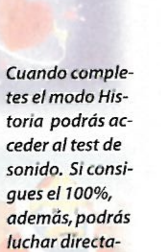












Cuando completes el modo Historia podrás acceder al test de sonido. Si consigues el 100%, además, podrás luchar directamente con los final bosses.





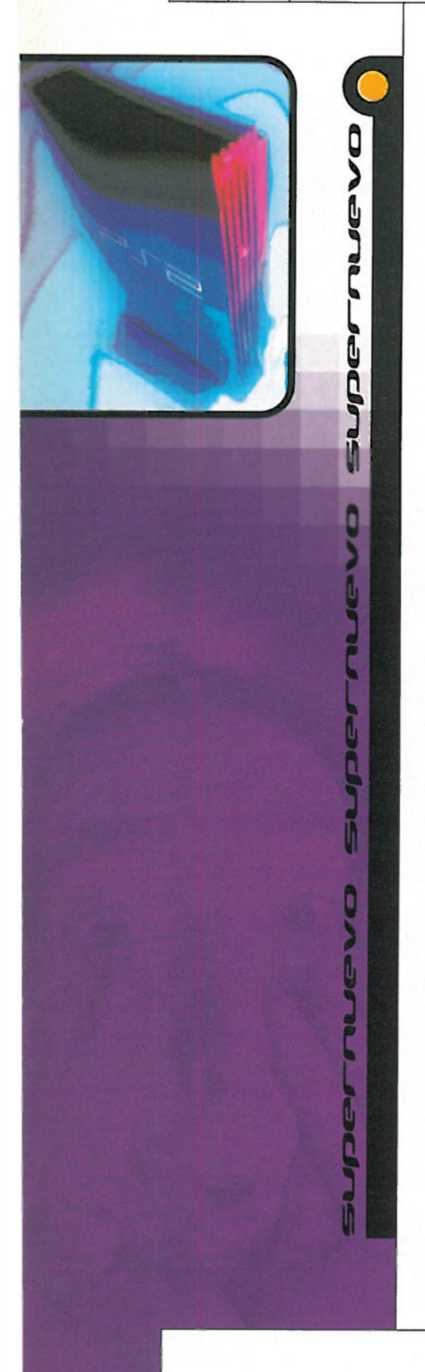
Género > Plataformas

Kirby 64 The Crystal Shards

Formato > Cartucho 256 Mb + pila   Compañía > Nintendo   Programador > Hal Lab.   País > Japón

Con un retraso más que considerable, respecto a su salida en el mercado japonés y americano, llega a **España** *Kirby 64*. El largo camino recorrido por el simpático personaje rosa de **Hal Lab.** dejó en su transcurso un supuesto juego de *snowboard* para decantarse finalmente por un plataformas en 2 1/2 D que, aunque aparentemente parece enfocado hacia los más pequeños, jugarlo resulta gratificante para todos los públicos debido a su impecable puesta en escena y cuidado aspecto, además de presentar un interesante reto si se pretende completar en su totalidad. El planeta **Ripple Star** ha sido atacado por un ente con forma de nube oscura llamado **Dark Matter**. **Ribbon**, una joven hada, escapa del planeta (justo antes de que éste sea engullido por el ente) portando el cristal mágico, objeto que ansía poseer **Dark Matter**. Sin embargo, tres nubes oscuras la persiguen y al atacarla, el «*Crystal*» se rompe en mil pedazos dispersándose por los 6 planetas del sistema solar. Adivina quién será el encargado de recuperarlos. **Ribbon** cae en el planeta **Pop Star**, lugar donde habita **Kirby** y sus amigos, portando el último pedazo de cristal. Usando su habilidad de aspirar todo lo que se interponga a su paso, **Kirby** ayudará a **Ribbon** a recuperar todos los trozos del cristal mágico y devolver la paz a su planeta. Además del modo Historia, ***Kirby 64 The Crystal Shards*** incluye 3 juegos *multiplayer*. Estará a la venta a partir de julio y los textos permanecerán en inglés, aunque no supone ningún problema. **OSCAR**







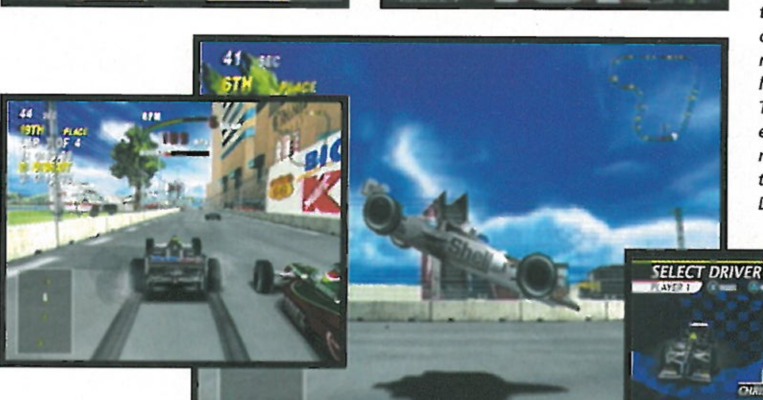








Los minijuegos dotan al programa de opciones todavía más alocadas que las propias carreras. También podremos ejercitarnos y entrenarnos en un apartado denominado Driving 101.







Género > Arcade-Conducción

Cart Fury

Formato > DVD-Rom   Compañía > Virgin Int.   Programador > Midway   País > EE.UU.

Seguramente *CART Fury* no pasará a la historia por sus cualidades técnicas, inferiores a la mayoría del repertorio de juegos de **PS2**, pero sí proporcionará buenas dosis de entretenimiento a los que busquen un *arcade* veloz y sin complicaciones. **Midway** ha trasladado a **PS2** todo el espíritu de la **Coin-Op** de la que procede. A pesar de la enorme velocidad que se alcanza, el control es muy sencillo y permisivo y nos permitirá seguir en carrera por muy temeraria que sea la conducción.

Todo es tremendamente exagerado en ***CART Fury***. Por ejemplo, las colisiones implicarán a muchos coches a la vez y los pedazos de los mismos se esparcirán por toda la pista dificultando la conducción. Nada es irreparable y gracias a la utilización del turbo (agotable) salvaremos cualquier imprevisto que la carrera nos depare. La clave consistirá en hacerse con el aún más potente superturbo, imprescindible para ganar carreras. La licencia oficial *CART* permite la participación en siete circuitos oficiales y contar con pilotos reales como **C. Fittipaldi** o **M. Andretti**. Además, el juego guarda nuevos pilotos y once pistas más, que descubriremos a medida que avancemos. El carácter asumidamente *arcade* del programa se ve remarcado con la presencia de unos divertidos minijuegos, donde es posible incluso abatir rivales a tiro limpio. Si se aprecia la simpatía y rapidez del juego y restamos importancia a la simpleza de unos gráficos ajenos al potencial de **PS2**, descubriremos un título cuyo único objetivo es divertirnos. **MOLOKAI**




CONECTATE A SUPER JUEGOS CON SYSTEM SELECTOR
No dejes pasar esta extraordinaria oferta. Suscríbete a Super Juegos y recibirás este fantástico adaptador para todas tus consolas. Ya no tendrás que desconectarlas cuando quieras cambiar de una a otra, y con sólo pulsar un botón seleccionarás la que prefieras. Además, podrás conectar al adaptador el vídeo o el DVD. Incluye entradas RCA y S-Vídeo. No encontrarás nada más útil. Consigue 12 números y el multiadaptador por sólo 4.800 ptas.
PLAYSTATION 2
PLAYSTATION
X BOX
GAMECUBE
OFERTA DE SUSCRIPCION
¡¡¡AHORRATE EL INCREMENTO DE PRECIO DE LOS NUMEROS ESPECIALES!!!
SUPERJUEGOS
SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE • SUSCRIBETE
Sí, deseo suscribirme a la revista Super Juegos
❑ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 3.840 ptas.
❑ Por un año (12 números) con el multiadaptador «System Selector» de regalo al precio de 4.800 ptas.
■ Precios extranjero por vía aérea: Europa: 10.575 ptas. Resto Paises: 15.575 ptas.
APELLIDOS: .... NOMBRE: ....
DIRECCION: ....
POBLACION: .... C. P.: ....
PROVINCIA: .... TELEFONO: ....
Forma de Pago:
❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
❑ Giro Postal nº (indicando en el apartado "Texto": suscripción REVISTA SUPERJUEGOS.)
❑ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
❑ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular:
Fecha caducidad ..../..../ ../..../ Firma titular (imprescindible):
ENVIAR ESTE CUPON A EDICIONES REUNIDAS S.A., REVISTA SUPERJUEGOS DEPARTAMENTO DE SUSCRIPCIONES, C/O'DONNELL, 12. 28009 MADRID.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 97 80. E-mail: suscripciones@grupozeta.es
Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarla o rectificarla si es errónea.
A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.

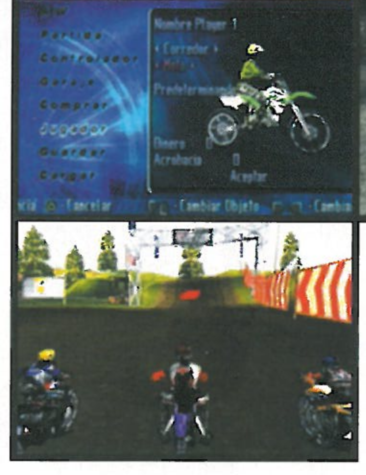




En la potente intro se puede apreciar toda la fuerza y plasticidad de un deporte como el motocross.







Las motocicletas, muy similares unas de otras, se clasifican en tres categorías diferentes atendiendo a su cilindrada: 125, 250 y 400cc.

En **Motocross Mania** contaremos con circuitos indoor y exteriores. Las acrobacias son cosa del Freestyle.

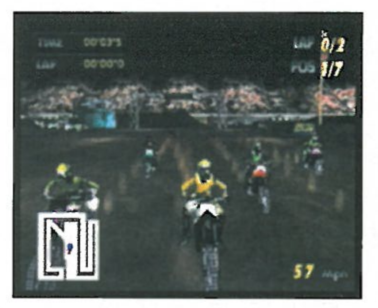


Género > Deportivo

Motocross Mania

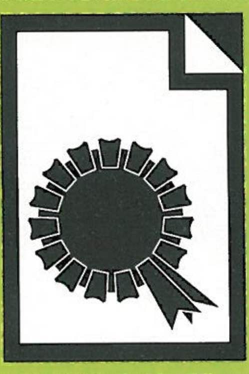
Formato > CD-ROM   Compañía > Take 2 Interac.   Programador > Deibus Studios   País > EE.UU.

El motocross es una de las disciplinas deportivas más frecuentemente visitadas por el mundo del videojuego. ***Motocross Mania*** pasará a formar parte del repertorio que de este tipo de juegos tiene **PSone** y no parece probable que vaya a aportar grandes cosas al mismo. La estructura del programa es la habitual de estos juegos, con carreras únicas y varios campeonatos. *Motocross*, *Supercross* (circuitos *indoor*) y el siempre espectacular *Freestyle* son las tres acostumbradas modalidades que también ofrece este programa. La posibilidad de ajustar los reglajes de las motos o de comprar y vender motores, chasis, frenos o suspensiones (gracias al dinero que iremos acumulando) no consiguen hacer olvidar el extraño control de las motocicletas o la simpleza de unos rutinarios gráficos. Por lo menos, hay numerosos circuitos (16 en total) bastante diferentes entre sí y con variadas localizaciones, con las **Cumbres del Alto Aragón** incluidas. Aunque habrá que esperar a la versión definitiva del juego ***Motocross Mania*** no resiste comparación alguna con títulos del calibre de *Moto Racer World Tour* o incluso con la mayoría de los que **McGrath** protagoniza. **MOLOKAI**









TOP 10 SUPER JUEGOS

PLAYSTATION 2

01> Tekken TT
Beat'em-up 3D ■ Namco

02> Extermination
Survival Horror ■ Sony C.E.

03> Los Autos Locos
Conducción ■ Infogrames

04> The Bouncer
Beat'em-up ■ Sony C.E.

05> La Fuga de M.I.
Aventura ■ Electronic Arts

06> Quake III Revolution
Shoot'em-up ■ EA Games

07> Sky Odyssey
Simulador ■ Sony C.E.

08> SSX
Deportivo ■ EA Games BIG

09> Onimusha Warlords
Survival Horror ■ Capcom

10> NBA Street
Deportivo ■ Electronic Arts

PLAYSTATION

01> Final Fantasy IX
RPG ■ Squaresoft

02> Driver 2
Conducción ■ Reflections

03> Vagrant Story
RPG ■ Squaresoft

04> Gran Turismo 2
Conducción ■ Sony C.E.

05> Legend of Dragoon
RPG ■ Sony C.E.

06> Dino Crisis 2
Survival ■ Capcom

07> ISS Pro Evolution 2
Deportivo ■ Konami

08> Final Fantasy VIII
RPG ■ Squaresoft

09> Time Crisis: O.T.
Shoot'em-up ■ Namco

10> El Emperador y sus Locuras
Plataformas ■ Disney I.

DREAMCAST

01> Shenmue
F.R.E.E. ■ Sega

02> Resident Evil: CV
Survival ■ Capcom

03> Sonic Adventure 2
Plataformas ■ Sega

04> Grandia 2
RPG ■ Game Arts

05> Daytona 2001
Conducción ■ Sega

06> MSR
Conducción ■ Bizarre

07> Skies of Arcadia
RPG ■ Sega

08> Phantasy Star Online
RPG ■ Sega

09> Quake III Arena
Shhot'em-up 3D ■ Sega

10> Crazy Taxi 2
Arcade ■ Sega

NINTENDO 64

01> Banjo Tooei
Plataformas ■ Rare

02> Perfect Dark
Shoot'em-up ■ Rare

03> Conquer's Bad Fur Day
Plataformas ■ Rare

04> Legend of Zelda: MM
Action RPG ■ Nintendo

05> Donkey Kong 64
Plataformas 3D ■ Rare

GAME BOY ADVANCE

01> Castlevania COTM
Plataformas ■ Konami

02> F-Zero Advance
Conducción ■ Nintendo

03> Krazy Racers
Conducción ■ Konami

04> Tony Hawk 2
Simulador ■ Activision

05>Rayman
Plataformas ■ Ubi Soft

JAPON

01> Gran Turismo 3
Conducción ■ PS2

02> Final Fight One
Beat'em-up ■ GBA

03> Paper Mario
RPG ■ N64

04> Castlevania Chronicle
Plataformas ■ PSone

05> Tokyo Bus
Simulador ■ PS2

a fondo

F-ZERO
MAXIMUM VELOCITY





Cumpliendo con holgura su cometido de revivir el espíritu original *F-Zero* y añadiendo novedades multijugador (más pique imposible), al fin tenemos en **España** este juego que recupera las mismas sensaciones de entonces. Aunque aparentemente no llama demasiado la atención, ya que se ciñe a la estética del juego en el que se basa (que tiene unos 10 años). El *scroll* más vertiginoso unido a un control exquisito, se enfrentan a tu habilidad para apurar las trazadas al máximo sin que te de tiempo a pestañear. Puede que los circuitos no sean tan entretenidos como los de **SNES**, o que la música no esté a la altura del resto de los apartados del cartucho, pero aún así, no existe razón alguna capaz de empañar el resultado final del pequeño cartucho de **GBA**. Jugar en solitario es entretenido y en los niveles avanzados supone un reto bastante a tener en cuenta, pero lo más divertido, sin duda, es compartir con 3 amigos las partidas, algo que hasta ahora era imposible. (Dejo fuera a *F-Zero X* porque creemos que no tiene demasiado que ver con el *F-Zero* original). Hazte con él o te arrepentirás. **OSCAR**

Conforme te superes a tí mismo irás obteniendo más naves, más categorías y por supuesto, el difícil nivel Master en el que las pasarás canutas.







¿Aún recuerdas como salir más rápido que nadie? ¿Atajos usando las rampas? ¿Minas en la pista? ¿Imanes en los laterales? Bienvenido a casa F-Zero, te estábamos esperando.



GRÁFICOS 8,7
Vertiginoso y perfecto *scroll*. Aspecto pulcro de los escenarios que permiten claridad total durante la carrera. Si te gustaron los de *F-Zero*, ver en movimiento a ***Maximum Velocity*** te supondrá nostálgicos recuerdos. Buen trabajo.

MÚSICA/FX 7,9
Nada que objetar con los FX, aunque escasos, están conseguidos. El tema de las *BGM*... decepcionante, no suenan mal del todo, pero no pueden competir, ni de lejos, con las inolvidables melodías de la entrega de **Super NES**.

JUGABILIDAD 9,4
Compra colirio, compra pilas (muchas), compra a tus amigos si te enfadas cada vez que pierdes. Si eres joven y no viviste la etapa 16 *bits*, aquí tienes un ejemplo perfecto para conocer como se las gastaban algunos en los 90.

DURACIÓN 9,2
Ajustada curva de dificultad, que culmina en el exigente nivel Master. Siempre habrá oportunidad de echarse una partidita en modo Multijugador, por aquello de los piques, las revanchas, las apuestas... o por pasar el rato.

GLOBAL 9'1

GAME BOY ADVANCE

•Género > Conducción •Formato > Cartucho 32 Mb •Compañía > Nintendo •Programador > Nintendo •Jugadores > 1-4
•Continuaciones > Infinitas •Fases > 4 categorías x 5 circuitos •Texto / Doblaje > Inglés •Graba > Pila (3 partidas)



SUPER MARIO ADVANCE



Las voces de los personajes son simpáticas... hasta que te atasques en algún lugar. Momento de bajar el volumen.

*Yoshi Challenge, todas las fases con dos nuevos objetivos: encuentra los dos huevos de **Yoshi**. Antes acaba el juego.*

Mario Bros puede ser una opción entretenida, sobre todo si jugamos 4 personas, y el hecho de incluirlo en ***Super Mario Advance*** es un detalle por parte de **Nintendo**. Pero no nos engañemos, la miga de este cartucho se la lleva ***Super Mario 2***. El plataformas más raro de toda la saga puesto en bandeja de plata acompañando a **GBA** en su lanzamiento. Muestra de que sus creadores siguen apostando por él. Y tienen razón. Es diferente sí, pero también es bueno, largo y difícil.

Una vez te recuperes del *shock* que supone volver a jugar a un *Mario* la adicción se adueñará de tí. Las plataformas, las monedas, los *warp-zones* y las rutinas para derrotar al enemigo de fin de fase, revolotearán en tu mente y te esforzarás más y más para superar las cada vez más complicadas fases. Llegar al final, conseguir las 5 monedas «A» o encontrar los dos huevos **Yoshi** pueden ser tus objetivos en cada una de sus 20 fases. **OSCAR**



8,6

Los mismos que en *Super Mario All Stars* con un ligero aumento de velocidad. Algún efecto simpático de escalado y rotación de *sprites*. Correctos, acorde a los de los juegos de los que derivan, veremos que tal les queda *S. M. World*.



8,8

La principal novedad consiste en las digitalizaciones constantes que escucharás decir a los personajes. Están bien realizadas, pero pueden llegar a cansar. Las músicas no cansan en absoluto y siguen resultando simpáticas.



9,2

Plataformas 2D clásicas + 4 personajes con diferentes habilidades = pilas gastadas. El modo *Mario Bros Classic* puede provocar serios enfados entre tus amigos, aunque seguro que antes o después vuelven a jugar contigo.

DURACION

9,3

Es dificilillo, aunque al principio no lo parezca. Conseguir cumplir todos los objetivos posibles de las 20 fases puede mantenerte ocupado un tiempo considerable. Después siempre queda *Mario Bros* y su modo multijugador.

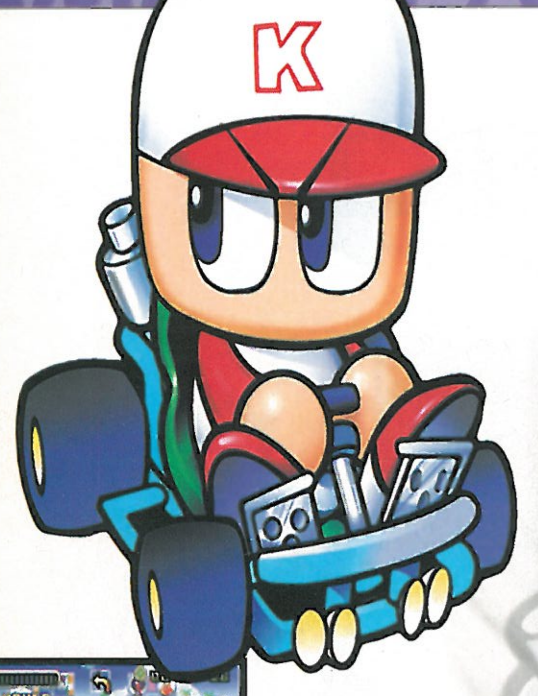




GAME BOY ADVANCE

• Género > Plataformas • Formato > Cartucho 32 Mb • Compañía > Nintendo • Programador > Nintendo • Jugadores > 1-4
• Continuaciones > Infinitas • Fases > 20 • Texto / Doblaje > Inglés / Inglés • Graba > Pila (3 partidas)

a fondo



Aprovechando el pequeño retraso de **Nintendo** con su *Mario Kart Advance*, **Konami** pone a la venta un divertido título de conducción que fácilmente podría confundirse con el protagonizado por **Mario**, **Luigi** y demás componentes del universo **N**. En ***Krazy Racers*** tomaremos el control de uno de los personajes de **Konami**, entre los que se encuentran **Takosuke** (el pulpo de *Parodius*), **Ninja** (de *Metal Gear*) o **Goemon** (*Mystical Ninja*), y nuestro objetivo, lógicamente, será llegar el primero en los circuitos inspirados en los más famosos títulos de **Konami**. Para lograrlo dispondremos de varios *items* que convertirán a los oponentes en cerdos, nos propulsarán hacia la meta o, simplemente, lanzarán volando a cualquiera que tengamos delante. El sistema elegido por **Konami** para abrir nuevos circuitos recuerda a *Gran Turismo*, ya que tendremos que superar ciertas pruebas en el modo *License Test* (*Time Attack*, *Versus*, etc.). Junto al divertido modo Historia podremos encontrar otros como *Time Attack*, *Free Run* o *Mini Battle*, donde encontraremos dos entretenidos minijuegos. **DOC**



Uno de los minijuegos, Chicken, consistirá en acercarse lo más posible al filo de un acantilado sin caer.

KRAZY RACERS







Si conseguimos llegar primeros en alguna de las cuatro diferentes copas, podremos ver esta pantalla. Debajo, el escenario de Pawafuru Pro-Jakkyu.







Arriba, la pantalla de selección de personajes, en la que se ve a ***Goemon, Takosuke, Dracula, Pawafuru Kun, Ninja, Moai, Nyami*** *y* ***Pastel.***

GRÁFICOS 9,0
No tiene nada que envidiar al *Mario Kart* de **Super Nintendo**, de hecho posee más detalle tanto en sus personajes como en sus escenarios y se mueve aún más suave. Los *replays* y la *intro* son realmente impresionantes.

MÚSICA/FX 8,9
Las melodías de los diferentes clásicos de **Konami** son perfectamente reconocibles en cada uno de los circuitos y, además, están excelentemente compuestas y reproducidas por el *chip* de sonido de **Game Boy Advance**.

JUGABILIDAD 9,3
Krazy Racers es aún más jugable y divertido que el *Mario Kart* aparecido para **Super Nintendo**. Al divertido sistema hay que añadirle las licencias de conducción, los divertidos minijuegos y los personajes secretos.

DURACIÓN 9.1
Pasaremos horas pegados a nuestra pantallita de **GBA** hasta conseguir todos los personajes, licencias y circuitos. Hecho ésto, el modo *Versus* y los minijuegos acapararán tus horas de sueño, de trabajo, de alimentación...

GLOBAL 9'2



•Género > Conducción •Formato > Cartucho 64 MB •Compañía > Konami •Programador > KCEK •Jugadores > 1-4
•Vidas > 3 •Fases > 16 circuitos + 9 pruebas de licencias •Texto / Doblaje > Inglés/- •Grabar Partida > Pila (3 partidas)



CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON



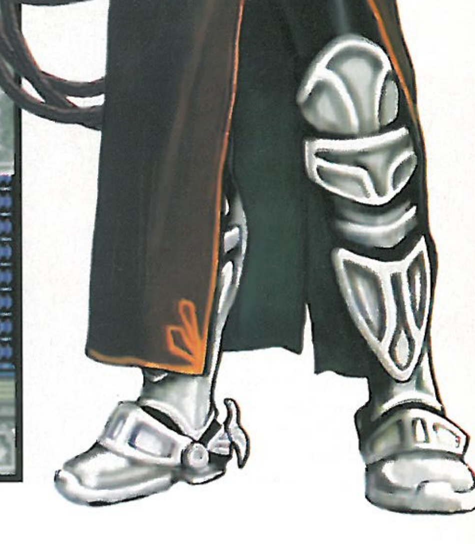
*A la izquierda, uno de las magias de **Nathan**; es similar al especial de **Richter** con el «Agua Bendita».*



*Arriba, el principio del juego. Debajo podéis ver el mapa completo del castillo, de aspecto similar al de **CSOTN**.*

Aunque las revistas como *Famitsu* no se atrevieron a bautizar a ***Castlevania: Circle Of The Moon*** como el *Symphony Of The Night* portátil, tras una partida de pocos minutos comprobarás que estaban totalmente equivocados. Con dicho título comparte algún que otro detalle, como algunos enemigos, ciertos escenarios (el Coliseo), armas y hasta efectos gráficos. Lo único que os decepcionará de ***COTM*** es la brusca animación del personaje protagonista, ya que el título está plagado de inmensos y detalladísimos escenarios y su longitud y profundidad rivalizan con el del título de **PSone**. Largo, divertido y componente de una de las sagas más prolíficas del mundo del videojuego, así es el primer *Castlevania* de **Game Boy Advance**: ***Circle Of The Moon***. DOC





GRÁFICOS 9,2
Lo único que falla en esta versión portátil de *Castlevania* es la animación del personaje protagonista, es algo brusca. Los escenarios son coloristas y detallados, el *scroll* es suave, los efectos gráficos son impresionantes...

MÚSICA/FX 9,4
Posiblemente, *Castlevania* sea el título con mejor apartado musical de entre todos los que han salido con la consola. Entre las maravillosas melodías distinguiremos alguna que otra de *Castlevania: Symphony Of The Night*.

JUGABILIDAD 9,3
Imaginad un sistema de juego similar al de *Castlevania: Symphony Of The Night* de **PSone**, pero en una portátil. El sistema de adquisición de armas y habilidades a través de la combinación de las tarjetas de atributos y acción.

DURACIÓN 9,2
Aunque no es tan largo como el primer Castlevania para PSone, su similar desarrollo os mantendrá jugando horas y horas. Cuando completes el juego, te mostrarán códigos para jugar otra vez, pero con nuevos atributos.

GLOBAL 9'3



• Género > Arcade/Aventura • Formato > Cartucho 64 MB • Compañía > Konami • Programador > KCEK • Jugadores > 1
• Vidas > Energía • Fases > Un castillo inmenso • Texto / Doblaje > Inglés/- • Grabar partida > Pila (8 partidas)

a fondo

TOP GEAR
GT CHAMPIONSHIP

La capacidad de **Game Boy Advance** a la hora de mostrar gráficos similares a los generados por el *chip* MD-7 de **SNES**, ha propiciado la aparición de varios títulos de conducción junto a la consola. ***Top Gear Grand Touring Championship*** es uno de ellos y, sin acercarse al límite humorístico de *Krazy Racers* ni al técnico de *GT Advance* (que pronto tendréis en las tiendas), consigue entretener a cualquier aficionado a los títulos de conducción con alguna que otra sorpresilla. Su aspecto y jugabilidad nos recuerdan a los primeros títulos de carreras de **Super Nintendo**, haciendo uso intensivo del modo 7 y acercando el tipo de conducción al más puro estilo *arcade*. Tan *arcade* es su jugabilidad que debido a nuestra velocidad en ocasiones, el ángulo de alguna curva y un horizonte cercano, tendremos que girar al azar con la esperanza de mantenernos sobre el asfalto, como si de *Thrash Rally* (**NeoGeo**) se tratase. El pequeño detalle del horizonte es lo único que emborrona el tratamiento gráfico de ***TGGT Champ.***, ya que todo, desde el asfalto hasta el diseño y amortiguación de los coches ha sido extremadamente cuidado (teniendo en cuenta que es un título para una portátil). **DOC**





La Intro del juego, con la moza con cara de circunstancias, recuerda a la de **RRV**.







A la izquierda, la pantalla de selección de nuestro vehículo. A la derecha, una carrera con un clima algo lluvioso. En definitiva, el efecto no está mal conseguido.



GRÁFICOS 8,2

El asfalto tiene unos cambios de tonalidad demasiado radicales y la línea del horizonte está demasiado cercana; por lo demás, tanto la suavidad con la que se mueve todo como el diseño de los coches es digno de admiración.

MÚSICA/FX 7,5

Al igual que en ***Exhaust Heat*** de **Super Nintendo**, sólo los menús poseen banda sonora. Durante las carreras tan solo escucharemos el motor del coche, algo que terminará aburriéndonos. Un consejo: no uses auriculares.

JUGABILIDAD 8,5

Aunque algunas curvas las daremos al azar, el control y la curva de dificultad no están mal del todo. Lo mejor del juego es el modo de creación de circuitos, potentísimo y tan sencillo que harás uno en pocos segundos.

DURACIÓN 8,8

Dependiendo de la escudería seleccionada, nos costará más o menos completar el juego. Una vez completado, podremos pasar días creando nuestros enrevesados circuitos y superando nuestros propios *records*.





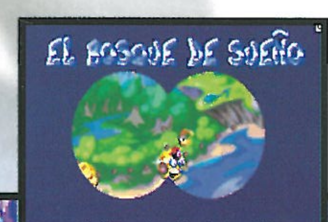
GAME BOY ADVANCE

•Género > Conducción •Formato > Cartucho 32 MB •Compañía > Kemco •Programador > Kotobuki Systems •Jugadores > 1-4 •Coches > 6 •Circuitos > 5+1 editado •Texto / Doblaje > Inglés/- •Memory Card > Pila (3 partidas)



RAYMAN
ADVANCE

Qué se puede decir de un juego que, desde su primera aparición en la redacción, no ha hecho más que suscitar todo tipo de comentarios en torno a la capacidad de la consola. Y es que ***Rayman*** nos ha sorprendido como ya lo hiciera en su día con las versiones para **Saturn**, **Jaguar** y **PlayStation**. Aunque esta vez el mérito, desde luego, se encuentra en la sensacional experiencia que supone jugar un plataformas de tan extraordinaria calidad, en la pantalla LCD de un «cacharro» de apenas 14 x 7 cm. Para los que conocen la versión original de ***Rayman***, no podemos más que decir que la adaptación de **Ubi Soft** es una copia «exacta» del mismo, con sus virtudes y sus defectos. Una adaptación donde los gráficos no han perdido calidad y en el que el tamaño de los *sprites* se mantiene, sin perder un ápice de jugabilidad. Para los que no lo conocen, hay que hacerles ver que ***Rayman*** es uno de los plataformas con más solera, toda una experiencia visual, revalorizada ahora por su nueva condición de «portátil». Ha nacido el primer clásico para **Game Boy Advance**... y **Rayman** es el protagonista. J.C.MAYERICK





















GRÁFICOS 9,3

No queremos comenzar el análisis de juegos de **Game Boy Advance** inflando las notas en este apartado, pero estamos totalmente seguros de que será muy difícil superar la belleza de los gráficos de ***Rayman Advance***. Tiempo al tiempo.

MÚSICA/FX 8,5

Todo lo referente al sonido llevará algo más de tiempo a las compañías. Y quizá, por ello ***Rayman Advance*** se alimente de digitalizaciones (o al menos eso parecen) de mediana calidad. Los efectos, en cambio, mucho mejor.

JUGABILIDAD 9,3

Aunque la dificultad de los *Rayman* es por todos conocida, lo cierto es que fue en esta primera entrega donde este apartado se ajustó con precisión. ***Rayman Advance*** es un juego difícil, pero lo justo para resultar sumamente jugble.

DURACIÓN 9,3

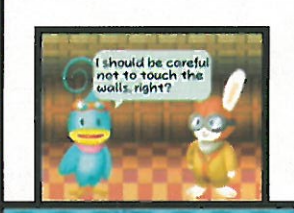
Si de algo puede presumir *Rayman* es por la larga duración de sus aventuras. ***Rayman Advance***, con sus 62 niveles de juego y 16 niveles de *bonus*, no es una excepción. Los jefes finales, además, son muy complicados.

GLOBAL 9'3



•Género > Plataformas •Formato > Cartucho •Compañía > Ubi Soft •Programador > Ubi Soft. •Jugadores > 1
•Vidas > 7 •Fases > 62 + 16 de bonus •Texto / Doblaje > Español / - •Grabar Partida > Pila (3 partidas)











*A la izquierda puedes ver buena parte del mapeado de **Kurukuru.** Cada nivel consta de 3 fases. Si haces perfect en todas accederás al último nivel.*



En la zona del corazón podrás recuperar la energía. Cada penalización supone un leve incremento de tiempo.

KURUKURU
KURURIN



Desde la primera captura que vimos de ***KKK*** la intriga nos consumía tratando de averiguar como demonios se jugaría al juego en cuestión. Pocos días después del lanzamiento de **GBA** en **Japón** pudimos despejar nuestras dudas y empezar a inventarnos excusas para poder quedarnos más y más días con el cartucho. La más inverosímil fue la de **Anna** (me lo he dejado en casa de mi novio). El alocado **Kururin** tiene que encontrar a 10 patos que se encuentran desperdigados por las 10 fases del juego y llevarlos de regreso junto a su madre que no consigue conciliar el sueño pensando las típicas cosas que suelen pasar por la cabeza a todas las madres en estas ocasiones (abducciones extraterrestres, iniciación en el sexo, etc). Haciendo gala de una enorme habilidad en el pilotaje de su helicóptero, deberás guiar a **Kururin** por los laberínticos e intrincados recorridos de las fases. Aparte de los patos, encontrarás diferentes modificaciones estéticas para tu nave que podrás seleccionar desde la opción *Make-Up*. Además, puedes jugar sólo o con otros 3 amigos. **OSCAR**



8,2

El trabajo de **Eighting** no pasará a la historia de los videojuegos por este apartado, simples pero bien realizados. Para representar la idea del juego, la verdad es que no se nos ocurre una solución mejor que la utilizada.

MUSICA/FX

8,7

Fresquita, no cansa por mucho que tengas que repetir la misma fase (dentro de los límites normales). Los FX se limitan prácticamente a los diferentes tipos de claxon que tiene el helicóptero. Suena bastante bien con auriculares.



9,5

Peligrosamente adictivo. ***Kurukuru Kururin*** puede hacerte cambiar el modo de ver los videojuegos de habilidad. Si nunca te habían atraído, prueba con éste, modo *Multiplayer* delirante, aunque te puedes quedar un poco bizco.



9,0

Completar el juego es asequible. Completarlo con *perfect*, sin rozar contra los laterales de las fases ni una vez... puede acabar con tu paciencia, pero alarga la vida del juego de manera considerable, junto al *Multiplayer*.





GAME BOY ADVANCE

•Género > Habilidad •Formato > Cartucho 32 Mb •Compañía > Nintendo •Programador > Eighting •Jugadores > 1-4
•Continuaciones > Infinitas •Fases > 30 •Texto / Doblaje > Inglés / - •Grabar > Pila (3 partidas + Invitado)



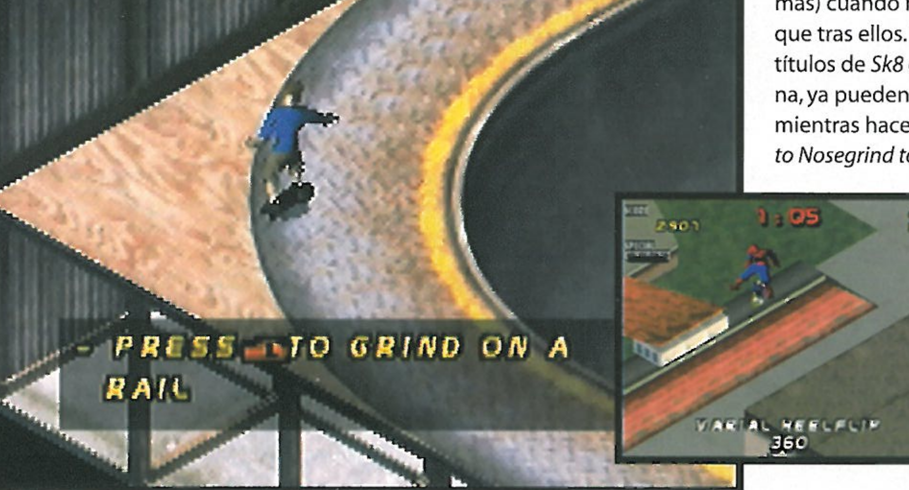
TONY HAWK'S
PRO SKATER 2





Pocos miembros de la redacción no han sucumbido ante las excelencias de ***Tony Hawk's Pro Skater 2*** para **Game Boy Advance**. La conversión de **PSone** a portátil ha sido realizada por **Vicarious Visions** de la mejor forma posible. Se ha digitalizado el mapeado de la versión **PSone** en perspectiva isométrica y se han creado modelos poligonales (con un detalle algo superior al de las naves de *Starfox* o los coches de *Stunt Race FX*) cuya animación resulta idéntica a la del título original. El control, teniendo en cuenta la perspectiva adoptada, es impresionante; basta decir que las rampas y los obstáculos se tornarán transparentes (eso sí, con tramas) cuando nuestro *skater* se coloque tras ellos. Los aficionados a los títulos de *Sk8* están de enhorabuena, ya pueden ir sentados en el bus mientras hacen un *Manual to Ollie to Nosegrind to Heelflip...* **DOC**

*En esta captura se puede apreciar el nivel de detalle poligonal que muestran los modelos de **THPS2**. A la derecha, una imagen del pequeño modo entrenamiento que posee esta versión para **GBA**.*











*Arriba, **Spiderman**, uno de los dos personajes secretos. A la derecha, una imagen del zoom que el juego hace cuando ejecutamos un movimiento especial.*



GRÁFICOS 9,4

THPS2 es, con diferencia, el título más espectacular para **Game Boy Advance**. La mezcla entre los coloristas y detallados *bitmaps* del escenario con los perfectamente animados personajes queda francamente bien.



MÚSICA/FX 9,3

Aunque tan sólo la melodía de los menús ha sido tomada del *Tony Hawk's 2* original de **PSone**, todos los temas que suenan mientras patinamos tienen una calidad impresionante. Su género se sitúa entre el *Trash Metal* y el *Hip Hop*.



JUGABILIDAD 9,5

En la conversión realizada por **Vicarious Visions**, el principal apartado a tener en cuenta ha sido éste. Todo, y digo TODO lo que se podía hacer en **PSone** podremos hacerlo con nuestra pequeña pero potente **Game Boy Advance**.



DURACIÓN 9,3

Estaremos días jugando hasta conseguir todos los objetivos, cada vez más complicados, del juego. Una vez completado, nuestra obsesión será pulverizar nuestros propios *records*. *Tony Hawk's 2* es el 720º del siglo XXI.



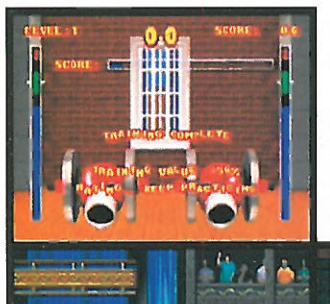


GAME BOY ADVANCE

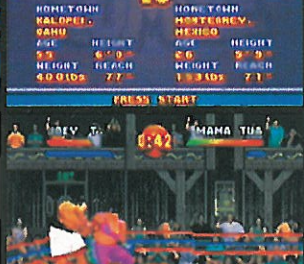
• Género > Deportivo • Formato > Cartucho 64 MB • Compañía > Activision • Programador > Vicarious Visions • Jugadores > 1
• Personajes > 15 • Fases > 6+1 secreta • Texto / Doblaje > Inglés/- • Grabar Partida > Pila (1 partida)

a fondo

READY TO RUMBLE
BOXING: ROUND 2



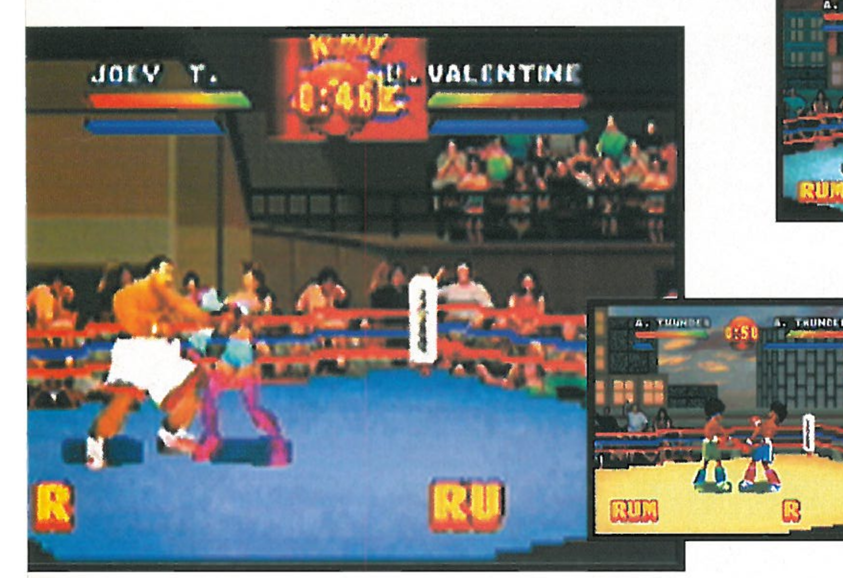
En el modo Campeonato se recogen una serie de pruebas, a modo de minijuegos, con los que se mejoran los púgiles.





*La capacidad de la nueva consola permite una fiel reproducción de los púgiles incluidos en las versiones de **DC** y **PS2**.*

Es posible conseguir unos segundos de energía íntegra reuniendo, a base de golpes, las letras de la palabra «Rumble».



La saga *Ready 2 Rumble* tiene el honor de ser el primer simulador de boxeo para **DC**, con la primera entrega y para **PS2** con la segunda. Con la llegada a **Game Boy Advance** se vuelve a repetir la misma circunstancia, abriendo el mundo del boxeo a los variopintos púgiles incluidos. Esta circunstancia vuelve a ser, una vez más, el aspecto más destacado del juego. Aunque se ha reducido de 25 a 12 el número de boxeadores, vuelven a estar presentes viejos conocidos como **Afro Thunder** o **Mama Tua**, así como **Michael Jackson** y **Shaquille O'Neal**. El aspecto y animación de todos ellos es impresionante, con una perfecta recreación de los púgiles originales. En el control, el mayor número de botones de la nueva consola, permite aumentar la variedad de golpes. Sin embargo, no se aprecia con nitidez si los golpes han llegado a su objetivo. En cuanto a las opciones, lo más destacado es el modo Campeonato, en el que vuelven a incluirse las pruebas de entrenamiento para mejorar aún más los púgiles. **CHIP & CE**





GRÁFICOS 9,3
La capacidad de la consola para reproducir a los púgiles es impresionante. Las presentaciones individualizadas y los escenarios dejan clara la capacidad de la nueva consola portátil.

MÚSICA/FX 9,0
La música de la *intro* resultará familiar para los aficionados a las otras versiones de la saga. En los efectos de sonido se vuelven a incluir las voces del presentador **Michael Buffer**.

JUGABILIDAD 7,8
El problema, es que el sonido es la única manera de saber si hemos conectado o encajado un golpe. El mayor número de botones permite aumentar el repertorio de acciones habituales en las portátiles.

DURACIÓN 8,6
El modo Campeonato es el más entretenido, aunque el más complicado es el nuevo modo Supervivencia. En el mismo, hay que superar a todos los rivales sin recuperar la energía entre combates.

GLOBAL 8'1

GAME BOY ADVANCE

•Género > Deportivo •Formato > Cartucho 32Mb •Compañía > Midway •Programador > Cravefish •Jugadores > 1
•Competiciones > 3 •Boxeadores > 12 •Texto / Doblaje > Inglés / Ingles •Grabar Partida > Password





www.centromail.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS

CORRE
SALTA
VUELA

NO TE PIERDAS TU

GAME BOY ADVANCE™

CÓMPRALA YA!



Y LLÉVATE DE REGALO UNA EXCLUSIVA LUZ WORM LIGHT

¡AH!, Y NO TE DUERMAS EN LOS LAURELES

IMPUESTOS INCLUIDOS

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía. Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa. Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 ✆ 976 218 271





a fondo

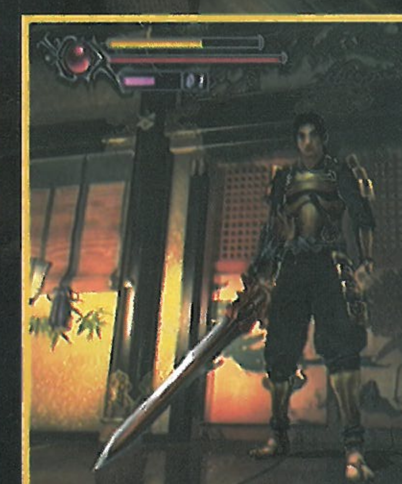
PLAYSTATION 2

ONIMUSHA

Un joven héroe **samurai** acude al rescate de una princesa. Un **argumento** que no tiene nada de nuevo, pero que en manos de **Capcom**, ha servido para dar **vida** a un juego de acción arrolladora enmarcado en la época **feudal** japonesa.



En los tejados de la guarnicion tendrá lugar un espectacular combate bajo la luz de la luna. Afila tu espada y demuestra tu habilidad en la lucha.



En medio de la aventura, **Samanosuke** le contará al hermano de la princesa sus viajes. Una secuencia ilustra el relato del guerrero.



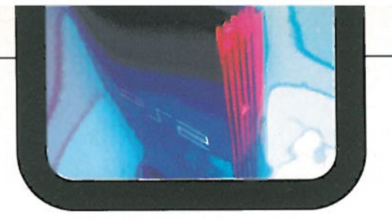








Cuando **Samanosuke** encuentra algunos textos, podrá hacer desaparecer el escrito para contemplar bellas ilustraciones tradicionales japonesas.



WARLORDS

Los puzzles también están presentes en la aventura. Algunos sirven para abrir cofres y otros será imprescindible resolverlos para avanzar.

Las críticas que ha recibido ***Onimusha*** no le han impedido ser uno de los juegos más vendidos de **PlayStation 2** en **Japón.** Y no es de extrañar, cuando nos encontramos ante un magnífico título de acción y aventura. Además, los fondos en 2D han sido recreados de tal forma que parecen tener vida. Los tonos de luz de una antorcha se reflejan en el escenario y en los personajes. La superficie cristalina de un lago refleja las luces de los edificios adyacentes e incluso hay elementos en 3D que se integran perfectamente en pantalla. En definitiva, un apartado gráfico de una belleza increíble. Para colmo, en la jugabilidad, **Capcom** ha realizado un trabajo envidiable. El protagonista tiene que luchar contra un ejército de demonios. Cuenta con tres espadas, un arco y un mosquetón que encontrará al avanzar en la aventura. Cada espada cuenta con una órbita que le servirá para absorber las almas enemigas y poder subir de nivel sus armas (para que sean más potentes), y las órbitas, para abrir puertas. En los combates, merecen especial atención los enfrentamientos contra los jefes finales, un derroche de imaginación de los creadores. Aunque no sólo avanzará a golpe de espada. En contadas ocasiones será necesario emplear el ingenio. Los *puzzles* no son difíciles, pero sí requerirán emplearse a fondo. ***Onimusha*** es una buena muestra de la creatividad de los equipos de desarrollo de **Capcom**. R. DREAMER

GRÁFICOS 9,0

Trabajados escenarios prerrenderizados con múltiples efectos de luz, reflejos de agua, etc., que se complementan con elementos en 3D perfectamente integrados. Las secuencias de vídeo son de lo mejorcito para **PlayStation 2**.

MÚSICA/FX 9,4

El apartado sonoro resulta también brillante. Además de un repleto y variado catálogo de efectos de sonido, ***Onimusha*** cuenta con una maravillosa banda sonora. Esta se adapta como un guante a las acciones de la pantalla.

JUGABILIDAD 9,4

Como en un *Resident Evil* pero con mayor libertad de movimientos a la hora de luchar: espadazos, bloqueos, contraataques, etc. También ingeniosos *puzzles* que nos atascarán lo suficiente. Hay que destacar los *final bosses*.

DURACIÓN 8,5

Onimusha cuenta con elementos que invitan a volver a jugarlo otra vez. Además si encontramos los 20 «fluorites» escondidas a lo largo de la aventura, seremos recompensados con un divertido minijuego de regalo.

GLOBAL 9'0

PS2

•Género > Survival Horror •Formato > DVD-ROM •Compañía > Capcom •Programador > Capcom •Jugadores > 1
•Vidas > 1 •Personajes > 2 •Texto / Doblaje > Inglés / Inglés •Memory Card > 420 KB

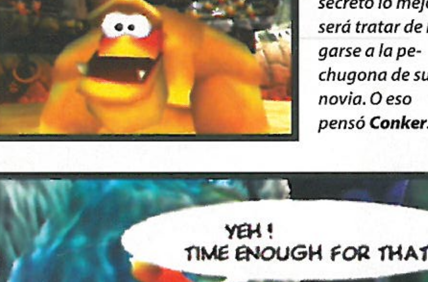
a fondo NINTENDO 64

CONKER'S

La despedida de Rare, de su etapa 64 bit, se ha tornado en cualquier cosa menos amarga, al margen del polémico asunto de su no distribución oficial en España por parte de Nintendo.

*No podrás saber hasta donde ha llegado **Rare** por muchos comentarios que leas. Consigue probar este juego a cualquier precio, no te arrepentirás.*

Presentando un juego que clama a los cuatro vientos su procedencia, orgulloso y sabedor de que técnicamente es una genialidad (si os cruzáis algún día con un programador de **Rare**, vigilad vuestras calculadoras, estos tipos saben hacer cosas realmente peligrosas si les dejamos medio circuito y un par de transistores), **Rare** descubre su faceta oculta de crear juegos en los que el argumento no está copado por un número brutal de objetivos. Sencillamente, saben cómo obligarnos a exprimir las numerosas habilidades de todos los personajes que podemos controlar durante el juego, repasando en todas las direcciones y sentidos posibles los escenarios del juego (habitualmente, generosos en número y extensión). ***Conker's Bad Fur Day*** es mucho más simple que *Banjo* (ambos), *DK* o *JFG*, aunque es igual de entretenido. Su vida es mucho más corta, en menos de 20 horas habrás finalizado la aventura, pero su capacidad para perforarte el cerebro con secuencias antológicas, es mayor que la de los títulos mencionados. Todo esto no se consigue simplemente a base de



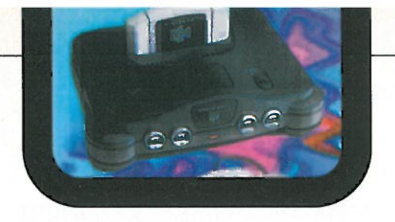
*Pues sí, el tipo de la izquierda la tiene pequeña. Descubierto su secreto lo mejor será tratar de ligarse a la pechugona de su novia. O eso pensó **Conker**.*

EITHER BRING ME BACK ME MISSING COGS, OR [symbols] OFF!





*¿Te has imaginado alguna vez a **Rippley** luchando con el Alien? No temas, esta vez la fea de **S. Weaver** no anda cerca y además podemos cascarle Sho Ryu Kens al engendro baboso. ¿Mucho mejor no?*



BAD FUR DAY



Pocos grupos de programación pueden permitirse el lujo de hacer un juego de las características de *CBFD*. Ningún otro para una consola **Nintendo**







*A la izquierda puedes ver el famoso «bul» de **Javi**. Esperamos que te guste la captura porque nos ha costado una pasta comprarla.*



*Los modos multijugador, los secretos e incluso los trucos. Todos los apartados del juego son excesos binarios que **Rare** descorcha en su fiesta de despedida de **Nintendo 64**. Apúntate a la fiesta, ya.*

presentar unos gráficos de escándalo y un sonido por encima del final de la escala, sino que hace falta algo más. Por otra parte, determinar si la trama del juego es buena o mala (es decir, si te hace gracia o te parece de mal gusto y demás aspectos subjetivos a tener en cuenta a la hora de valorar un juego), son cosas que sólo dependen de tu juicio personal. A lo largo de más de 60 subfases englobadas en 8 capítulos, más el mundo central, tendrás que revivir lo que le sucedió a **Conker** el día antes de comenzar el juego. **Conker** aparece en un trono rodeado de lacayos pelotas bebiendo un vaso de leche, algo tan chocante en su vida como lo sería en la tuya poner la televisión y que **Leticia Sabater** fuera la presentadora de *Informe Semanal*. La sucesión de situaciones inconexas que narran cada una de las peripecias protagonizadas por **Conker** después de una noche de borrachera, servirán para parodiar diferentes filmes y videojuegos que seguramente te son muy familiares. La puesta en escena de cada uno de estos momentos es, sin lugar a dudas, grandiosa. En el fondo no son más que minijuegos en los que el objetivo es bastante simple, pero camuflados por un despliegue audiovisual que te engañará







GRÁFICOS 9,5

Apoteósicos. Un despilfarro para cada ocasión. No tienen el mismo mérito que los de *Banjo Tooie*, ya que los entornos 3D no son ni mucho menos comparables, pero las características de los juegos son diferentes.



MÚSICA/FX 9,3

El uso intensivo de compresión MP3 unido al exquisito trabajo de doblaje, te hará pensar en lo complicado que sería realizar una versión en castellano sin alterar la esencia de **Conker**. Música de insospechable calidad.



JUGABILIDAD 9,6

Más simple en cuanto a objetivos que otros juegos de **Rare**. *CBFD* se apoya en su argumento y puesta en escena para sugerirte que juegues hasta el final. Más corto, pero más impactante. Modos multijugador realmente buenos.



DURACIÓN 9,0

Suficiente y manteniendo en cualquier momento la barrera de la diversión por todo lo alto. Alguno de los *Chapters* los jugarás muchas veces. El modo multijugador se encargará de prolongar su vida una larga temporada.

GLOBAL 9'4

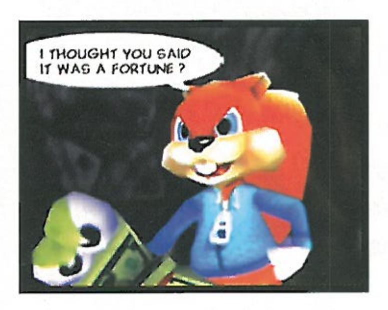




Género > Acción Formato > Cartucho 512 Mb Compañía > Nintendo Programador > Rareware Jugadores > 1-4
Fases > 8 (60 subfases) Texto > Inglés/Inglés Grabar partida > Pila (3 partidas) País > Reino Unido





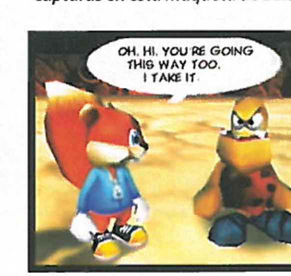




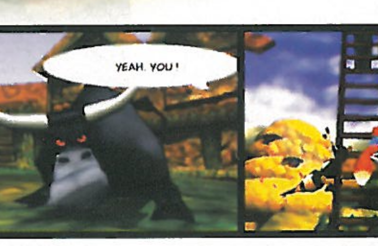
*Dos poderosas razones para buscar una copia de **Conker's Bad Fur Day** incluso en el infierno: es de **Rare** y porque es su último juego en **N64**. ¿La captura de arriba?... MAL PENSADO.*



Como puedes ver Conker se muestra entusiasmado con la disposición de las capturas en esta maqueta de Belén.







una y otra vez, dándote la impresión de estar jugando a una consistente aventura 3D con alguna que otra plataforma de por medio (muy **Rare** sí). Al margen de su acidez y su reconocido (aunque adorable) mal gusto, ***Conker's Bad Fur Day*** es diferente a todos los juegos existentes para **N64**. Todo un regalo para los hinchas de **Rare**, que disfrutarán cada segundo de este juego como nunca lo habían hecho. (No corráis tanto, también os vais a «sulfurar» un poco a lo largo del juego con alguna rutina que te obligarán a descubrir para continuar... sí, también muy **Rare**). Si no quieres importar el juego consigue que algún amigo te preste el suyo y, por supuesto, no se lo devuelvas (es broma... ¿o no?). **ÓSCAR**



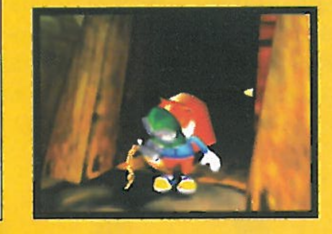




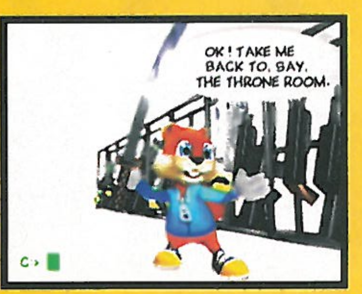
Los modos multijugador y los secretos, al igual que el resto del juego, son derroche puro. No te los pierdas.

A todo mega

Preparaos para consumir en apenas 5 minutos porciones de juego que acaparan cantidades de megas importantes y por las que no volverás a pasar a lo largo de la aventura, aunque sí podrás revivir en el modo *Chapters*.

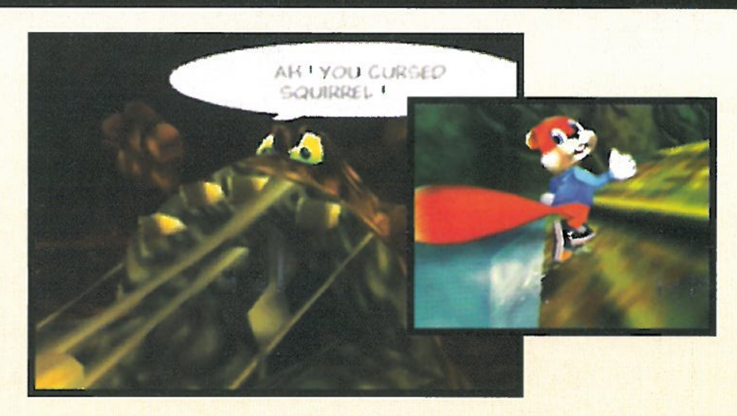


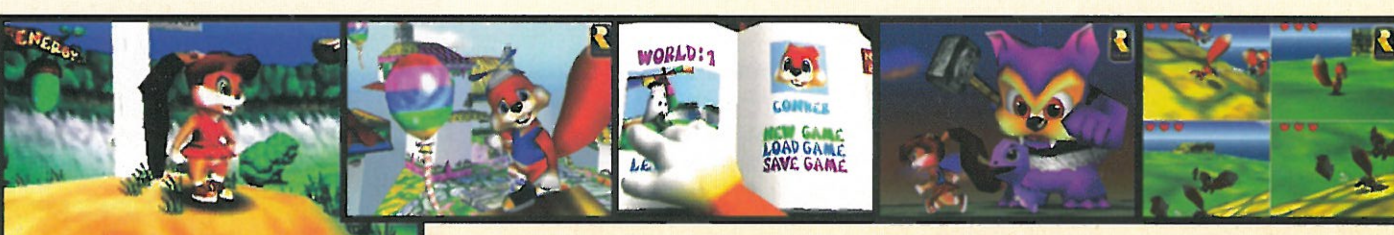




El periplo de un juego que fue concebido santo y nació infecto

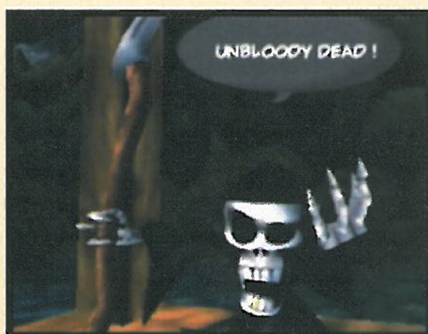
Twelve Tales: Conker 64, bajo este nombre debería haber aparecido, allá por las Navidades de 1998, el juego que **Rare** había presentado en el **E3** de ese mismo año, aunque el nombre por aquel entonces era *Conker's Quest*. Se anunciaba como un plataformas 3D con modos para un jugador, dos jugadores en modo Cooperación y *multiplayer* todos contra todos. Sin embargo, lo que sucedió no fue «exactamente» eso. A falta de dos meses para su comercialización, no había indicios que hicieran presagiar el fin de su fase de producción y menos que estuviera listo para alimentar los *slots* de los usuarios de **N64**. Los rumores llegaron a cancelar el juego, cosa que **Rare** se encargó de desmentir. Ya en los albores de 2000, **Nintendo** comunicó que el juego iba a ser completamente reorientado hacia lo que finalmente es hoy. Pero la odisea de







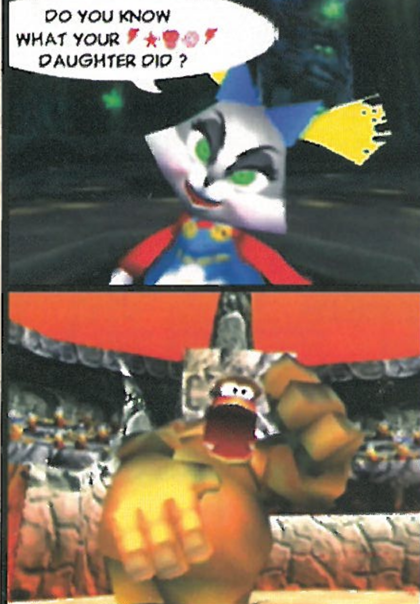
*Arriba a la izquierda puedes ver una tira de capturas con el aspecto que podría haber tenido **Conker**. Es una lástima que el juego se transformara en lo que puedes ver en el resto del reportaje... (no sé por qué disfruto tanto mintiendo. ¿Estaré enfermo?).*





*Si algún día una caldera viviente trata de atacarte, haz como **Conker**: valiéndote de un buen par de ladrillos... MACHÁCALE LOS HUE... A él le dio resultado, un tipo con recursos este **Conker**.*





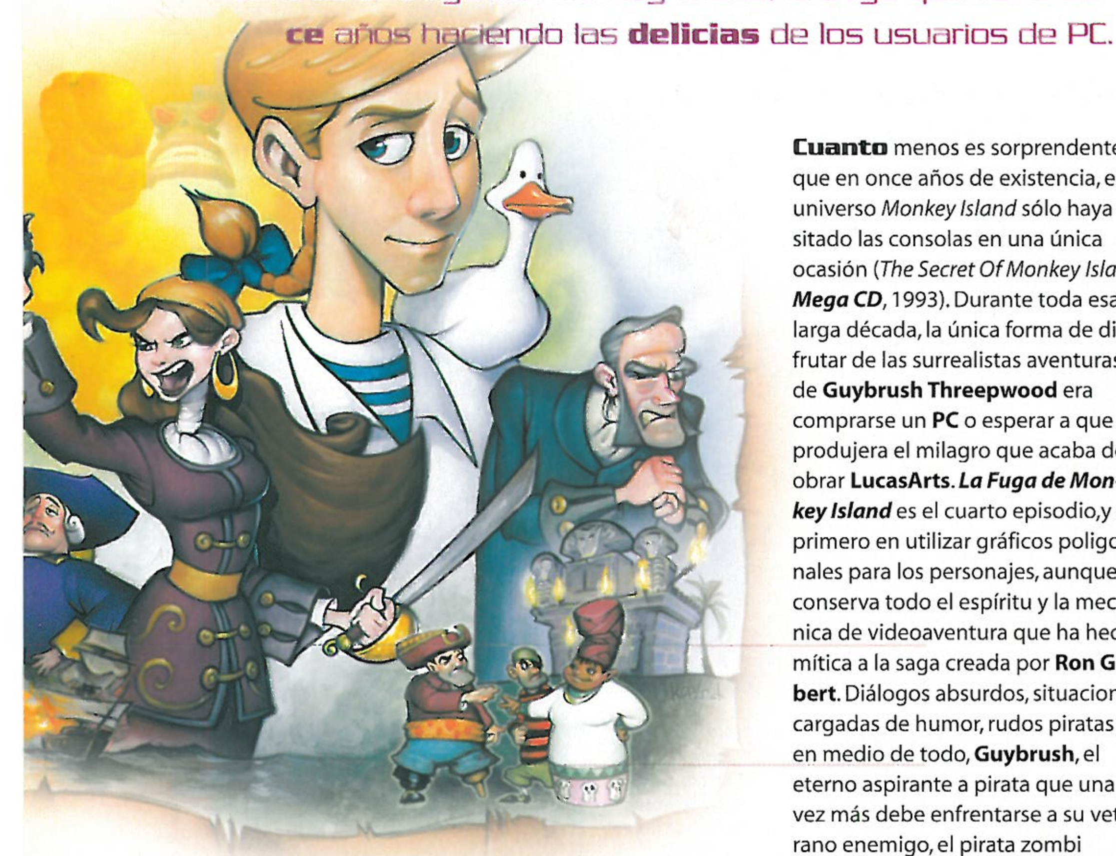
En este juego encontrarás censura e incluso algún cuelgue que otro en su fase final. Si quieres saber a que nos referimos no te va a quedar más remedio que averiguarlo tu solito. Y siempre es mejor hacer las cosas uno mismo que escuchar como nos las cuentan.

Conker no termina aquí. La versión NTSC de ***Conker's Bad Fur Day*** es distribuida por **Nintendo of America**. En **Europa** sin embargo, **Nintendo** se desentendió de la distribución del juego alegando que la imposibilidad de traducción convertía a **Conker** en un producto que se alejaba de las premisas de la compañía (sin comentarios). Entendemos que, efectivamente, el trabajo, dinero y tiempo necesario para traducir y doblar **Conker** a los diferentes idiomas (atendiendo siempre a alcanzar los niveles de calidad finales de la versión original en inglés), habrían mandado a ***CBFD*** al 2002, fecha en la que el mercado de **N64** estará extinto casi en su totalidad. De este modo **THQ**, en un principio, se hizo cargo de la distribución de la versión PAL de **Conker** y anunció su lanzamiento para el mes de abril, pero finalmente todo se fue al traste y **España** se quedó sin **Conker** (a no ser que se recurra a la cara vía de la importación), sea de la versión PAL o la NTSC. Una verdadera lástima.

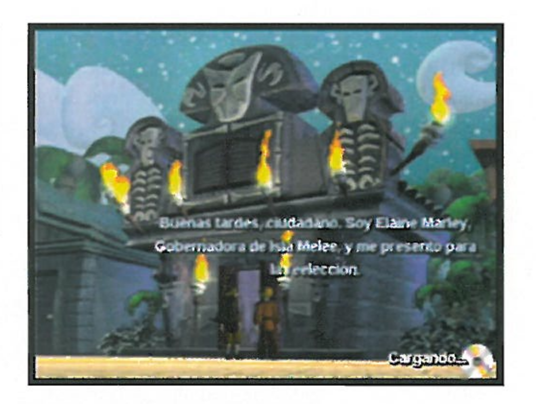


LA FUGA DE MONK

No se puede imaginar un título mejor para inaugurar en PlayStation 2 el género de aventura gráfica que la cuarta entrega de Monkey Island, la saga que lleva once años haciendo las delicias de los usuarios de PC.



Cuanto menos es sorprendente, que en once años de existencia, el universo *Monkey Island* sólo haya visitado las consolas en una única ocasión (*The Secret Of Monkey Island*, ***Mega CD***, 1993). Durante toda esa larga década, la única forma de disfrutar de las surrealistas aventuras de **Guybrush Threepwood** era comprarse un **PC** o esperar a que se produjera el milagro que acaba de obrar **LucasArts**. ***La Fuga de Monkey Island*** es el cuarto episodio,y el primero en utilizar gráficos poligonales para los personajes, aunque conserva todo el espíritu y la mecánica de videoaventura que ha hecho mítica a la saga creada por **Ron Gilbert**. Diálogos absurdos, situaciones cargadas de humor, rudos piratas y, en medio de todo, **Guybrush**, el eterno aspirante a pirata que una vez más debe enfrentarse a su veterano enemigo, el pirata zombi











La *Fuga de Monkey Island* cultiva el mismo fino sentido de humor del que siempre ha hecho gala la saga, potenciado con un doblaje al castellano sencillamente impagable









EY ISLAND

La evolución de Guybrush

Desde que en 1990 **Ron Gilbert** pusiera la primera piedra de lo que sería la más prestigiosa saga de aventuras gráficas de la década, el personaje de **Guybrush** ha sido el fiel reflejo de la evolución gráfica del universo *Monkey Island*. De los 16 colores (o 256, dependiendo de la versión) de *The Secret Of The Monkey Island* a la cuidada animación a lo *cartoon* de *The Curse*, hay todo un abismo. Para la cuarta entrega, **LucasArts** abandonó los gráficos *bitmap* por los polígonos y las texturas.





The Secret of Monkey Island (1990)



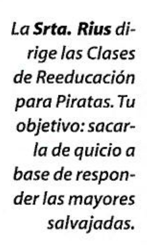
Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (1991)

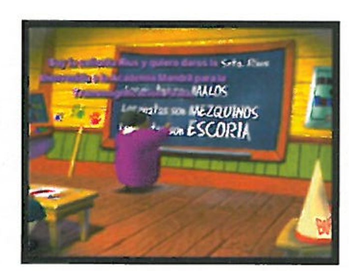


The Curse of Monkey Island (1997)



La fuga de Monkey Island (2000/01)

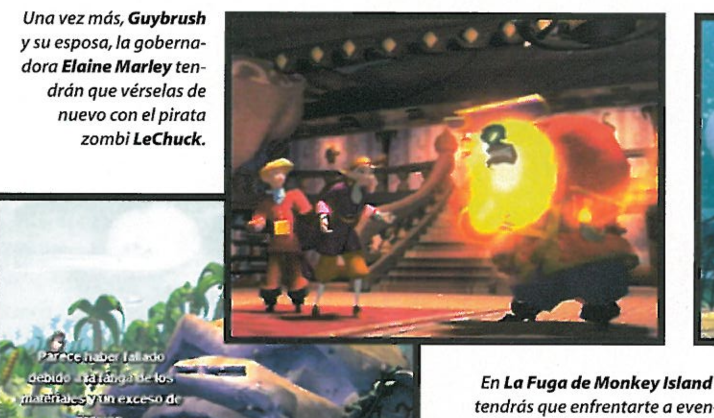




*La **Srta. Rius** dirige las Clases de Reeducación para Piratas. Tu objetivo: sacarla de quicio a base de responder las mayores salvajadas.*



LeChuck. Entre tanto juego de lucha y simulador deportivo, es una delicia poder desengrasar las neuronas con esta producción **LucasArts**, en la que no sólo hay que utilizar objetos y hablar con personajes: tendrás que participar en un concurso de saltos de trampolín, mantener un pulso de insultos y ejecutar el arte marcial del *Monkey Kombat*. Y por si te faltaba algún motivo para lanzarte a por este gran DVD-ROM, debes saber que además llegará traducido al castellano. Como fanático de los *Monkey Island*, no tengo dudas: éste es el lanzamiento del verano en **PS2**. **NEMESIS**



*Una vez más, **Guybrush** y su esposa, la gobernadora **Elaine Marley** tendrán que vérselas de nuevo con el pirata zombi **LeChuck**.*



*En **La Fuga de Monkey Island** tendrás que enfrentarte a eventos tan peregrinos como el concurso de saltos de trampolín contra el argentino **Marco de Pollo**. Y ¡ojo!, tendrás que sobornar a uno de los jueces para poder ganar.*



GRÁFICOS 7,9
Los gráficos no eran el punto fuerte del original de **PC** y tampoco lo son en esta conversión a **PS2**. Lo que no se puede negar es el cuidado con que se ha localizado al castellano hasta el último detalle de los escenarios.

MÚSICA/FX 9,5
Los *fans* de los *Monkey Island* se derretirán con la música de los títulos de crédito. El doblaje al castellano, absolutamente prodigioso, incluye acentos catalanes, gallegos o andaluces para algunos de los personajes.

JUGABILIDAD 9,4
Olvida las aventuras gráficas que has jugado hasta ahora. *Los Monkey Island* son otro mundo... por humor, desarrollo y mil aspectos más. Te atrapará como ninguna aventura lo ha hecho y no te soltará hasta llegar al final.

DURACIÓN 9,0
Incluso jugando con guía (como la que incluimos en este número) el juego no deja de tener su gracia, aunque lo ideal es que te lo curres por ti mismo. De esta forma lo disfrutarás más y te durará todo el verano.







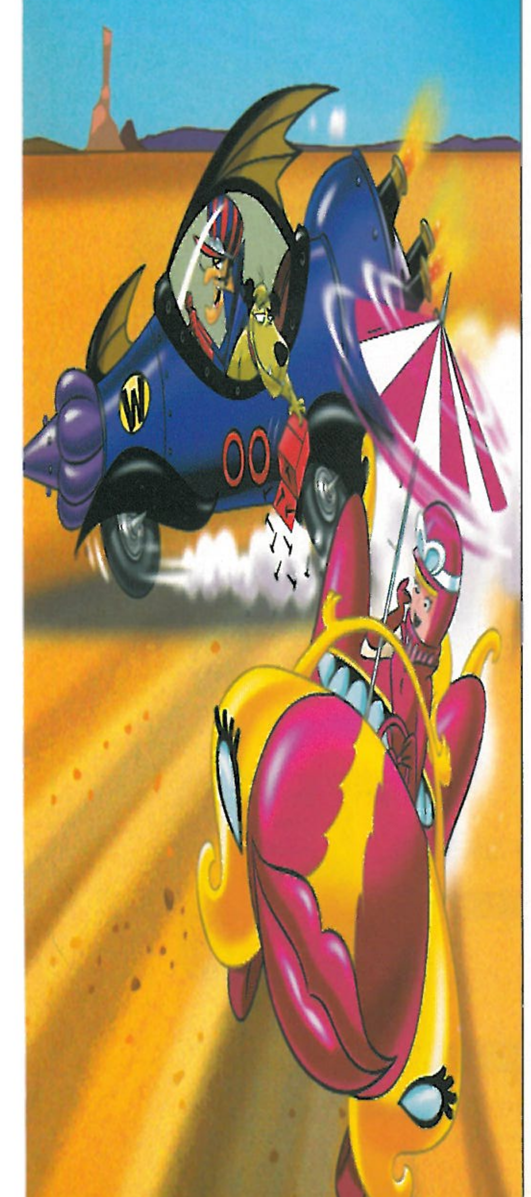
Género > Aventura Gráfica Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > LucasArts Jugadores > 1
Horas de juego > 7/8 mínimo Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card (1637 KB)

a fondo
PLAYSTATION 2

PIERRE NOD

Cuando se cumple un **año** de su lanzamiento en DC, Infogrames nos presenta la versión PS2 de Wacky Races, con incontables **mejoras** y rebautizada con el nombre de los dos personajes más **carismáticos** de la serie de TV, Pierre Nodoyuna y Patán.







Aquellos legendarios *Autos Locos*, una de la mejores series de televisión surgidas de la factoría **Hanna-Barbera**, permanecen en el recuerdo de muchos usuarios, tanto aquellos que disfrutaron de ella cuando eran niños, como por las nuevas generaciones que aún disfrutan de sus delirantes carreras en el canal **Cartoon Network**. El pasado año, **Infogrames Sheffield** rescató para **Dreamcast** estos iconos animados para hacerlos protagonistas de un alocado *arcade* de conducción (digno de la serie en que se basa), tanto por su estética como por el grado de locura que se llega a alcanzar al competir ante **Pierre** y **Patán**, **Penélope Glamour** o **Mafio** y sus pandilleros. Con un año justo de diferencia nos llega la versión **PlayStation 2**, notablemente mejorada en cuanto a gráficos (ha ganado, sobre todo, en suavidad) y a la que se han aportado nuevos elementos, como un área de juego completamente inédita (la ciudad, subdividida en cinco circuitos diferentes), así como la creación de un modo *Arcade*, en la que es posible llegar a pilotar el Súper Ferrari de **Pierre**. Para disfrutar de él en el modo central de torneos, deberás quemar antes un buen puñado de horas frente a la pantalla. Pioneros en incorporar contornos negros a los gráficos para aumentar el *look* de dibujo animado (una técnica que ahora todo el mundo emplea), **Info-**

***Pierre Nodoyuna y Patán** incluye la oportunidad de competir frente a uno, dos o tres rivales humanos tanto en carrera como en duelos directos a lo Twisted Metal.*



En el salto a **PlayStation 2** se ha dado un mayor protagonismo a la pareja de villanos, **Pierre y Patán**



OYUNA Y PATAN





grames Sheffield ha utilizado la tremenda potencia del *Emotion Engine* de **PS2**, no sólo para mantener en todo momento la misma suavidad y sensación de velocidad en los gráficos (por muchos vehículos que aparezcan en pantalla), sino para enriquecer escenarios con un sinfín de nuevos detalles, derrochando el mismo colorido del que ya hiciera gala la versión **DC**. ***Pierre Nodoyuna y Patán*** es junto a *GT3* lo mejor en *arcades* de conducción que podrás encontrar para tu **PS2**. Y tampoco es que abunden oportunidades de formar parte de una serie de dibujos animados. **NEMESIS**



*Tanto los escenarios como los vehículos recrean a la perfección el look de la serie original de los años 60, trasladándolo todo al universo de las tres dimensiones. Por unas horas podrás competir frente a **Pedro Bello** o los **Hermanos Tenebrosos**.*



GRÁFICOS 9,5

Uno de los aspectos que han sido mejorados notablemente respecto a la versión **Dreamcast** (que ya era la bomba). Colores llamativos y diseños de dibujo animado en escenarios repletos de detalle. Los coches, lo mejor del juego.

MÚSICA/FX 9,5

El espíritu *cartoon* queda reforzado por la banda sonora. Las voces, sencillamente geniales, son obra de reconocibles actores de doblaje que han hecho un gran esfuerzo por reproducir las voces originales de los años 60.

JUGABILIDAD 9,3

El control y la física de los coches ha sido otro de los aspectos reforzados en **PS2**, al tiempo que se ha pulido y rebajado un poco el nivel de dificultad de la versión **DC**, que algunos usuarios tacharon de ser casi imposible.

DURACIÓN 9,2

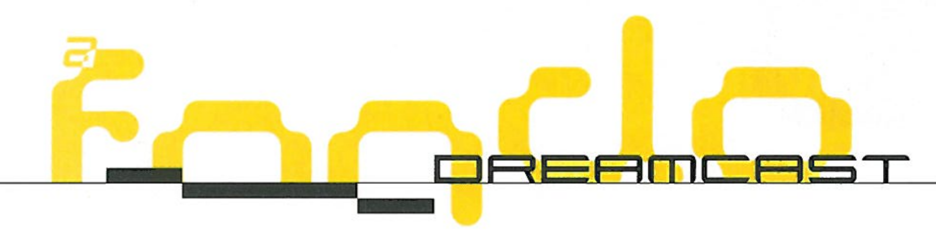
Los numerosos modos de juego y la dificultad creciente que van planteando cada nuevo circuito, aseguran una vida de juego bastante más larga de lo que suele ser habitual en los *arcades* de conducción.



GLOBAL 9'5



Género > Conducción Formato > CD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Infogrames Sheffield Jugadores > 1-4
Circuitos > 25 Vehículos > 11 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card 2.821 Kb

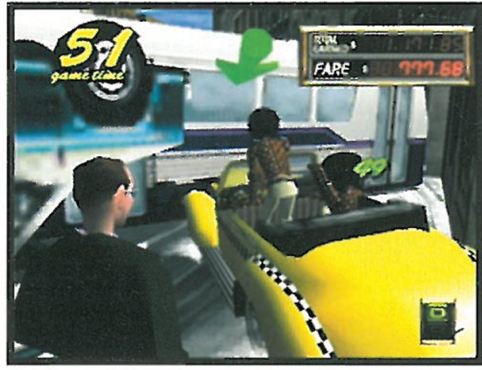


CRAZY TAXI 2



En su día fue el juego que nos abrió los ojos a lo que podía dar de sí **Dreamcast**. Su segunda parte continúa en la misma línea de **espectáculo**, calidad gráfica y situaciónes totalmente insólitas.





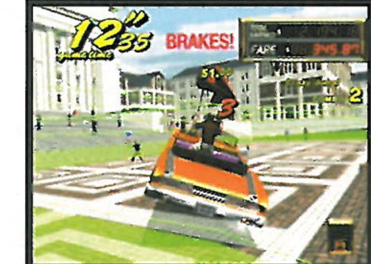
Los vehículos de grandes dimensiones serán los que nos pondrán en más aprietos.



La primera vez que vimos **Crazy Taxi**, nos dimos cuenta de que el potencial de **Dreamcast** empezaba a trasladarse al usuario. Fue el primero que demostró que con trabajo y dedicación se pueden conseguir cosas realmente increíbles. Sus gráficos en alta resolución eran gestionados por un motor gráfico sobresaliente, que jamás perdía suavidad ni daba muestras de ningún tipo de agotamiento. Y eso teniendo en cuenta la gran cantidad de elementos que formaban parte de un escenario urbano, desde otros vehículos hasta grandes edificios o peatones. Un juego perfecto en su día a nivel técnico pero que, inexplicablemente, no aprovechaba para nada todo el esfuerzo y el talento de los programadores. De hecho, lo más divertido era pasearse por la ciudad y observar el banquete gráfico, más que participar en los modos de juego principales. Vale que lo de llevar un pasajero a otro lado de la ciudad y correr contra el tiempo tiene su gracia, pero quizá no lo suficiente como para convertirse en el pretexto y epicentro del juego. Por eso, el modo de misiones, en esa ocasión llamado *Crazy Box*, se convirtió en el principal aliado de la jugabilidad. Un año y pico más tarde, todos esperábamos rellenar esos huecos con una segunda parte que incorporara, bajo el mismo *engine*, nuevas alterna-



Afortunadamente, nuestro taxi es inmune a cualquier colisión por dura que parezca.





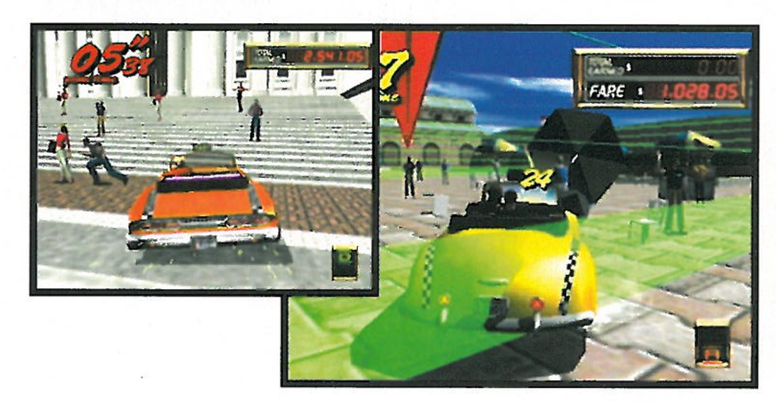






La incorporación del Crazy Jump a la mecánica del juego resta realismo pero añade una espectacularidad inusitada al juego. En ocasiones será imprescindible utilizarlo.









Idéntica calidad gráfica y el mismo «talón de Aquiles» que su predecesor: se echa en falta un modo de juego de misiones

Crazy Pyramid



Aunque en número de pruebas ha disminuido, ha ganado en variedad. El *Crazy Jump* es una de las claves para superarlas. Quizá son un poco menos difíciles que las de la primera parte, salvo la última que nos llevará bastante tiempo conseguirla.



tivas de juego. Soñábamos con persecuciones, con carreras urbanas, con la policía intentando aguarnos la fiesta (al más puro estilo *Driver*)... Pero la realidad nos ha vuelto a desengañar. ***Crazy Taxi 2*** sigue siendo un juego impecable, con modos de juego renovados pero... idénticos a los de la primera parte. Así que analizar este juego es un calco de la crítica que hicimos en su momento el año pasado: un título impresionante a nivel audiovisual, pero totalmente desaprovechado por la ausencia de modalidades que añadan alternativas al jugador. De nuevo el modo de pruebas, ahora *Crazy Pyramid*, es la principal baza jugable. Eso sí, ahora el taxi salta (*Crazy Jump*), lo que variará la forma de llegar a los sitios y elevará más si cabe la espectacularidad de juego. Sin embargo, pasa lo de entonces: un juego muy bueno se ha quedado en el camino de convertirse en un título extraordinario. Un desperdicio. **THE SCOPE**



GRÁFICOS 9,0

Siguen siendo soberbios, pero no se aprecia ninguna mejoría patente respecto a la primera parte. El motor que mueve el escenario parece ser el mismo, es decir, impresionante y complicado de superar. Faltan novedades gráficas.

MÚSICA/FX 9,2

Offspring sigue detrás de la cañera banda sonora, aportando 5 canciones muy en su estilo, más otras 2 de **Methods Of Mayhem**, el grupo del macarra de **Tommy Lee**. Las voces son más numerosas, y si sabes inglés, más divertidas.

JUGABILIDAD 9,1

Mantiene las virtudes y sigue acusando los mismos defectos. Nuevamente uno de los arcades de conducción más atractivos a nivel gráfico acusa la falta de un buen modo de misiones tipo Driver. A pesar de eso, divertidísimo.

DURACIÓN 8,8

El modo de pruebas Crazy Pyramid es la estrella. Una auténtica obsesión conseguir acabarlo. El modo normal, por su mecánica, se hace repetitivo. El juego dura lo que te dure el Pyramid. Menos mal que tardarás en completarlo.

GLOBAL





Género > Arcade de conducción Formato > GD-Rom Compañía > Sega Programador > Sega Jugadores > 1
Personajes> 4 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Visual Memory > 20 bloques

a fondo PLAYSTATION 2

SONIC ADVEN

Todos los que hemos seguido a Sonic desde su nacimiento en 1991 hubiéramos deseado un aniversario más **felíz**. Sonic Adv. 2 es el adiós del personaje a las máquinas Sega: Diez **mágicos** años rubricados con un juego absolutamente **imprescindible**.



Las máquinas nacen y mueren, pero la leyenda del erizo azul continúa tan viva como en 1991, cuando protagonizó el *arcade* de plataformas que encumbraría a su creador, **Yuji Naka**, y a la máquina que le vio nacer, **MegaDrive**. Corren malos tiempos: **Sega** no volverá a fabricar más consolas. Pero al menos nos quedará el consuelo de ver a **Sonic** corriendo libre por otros sistemas, por obra y gracia de sus creadores de siempre, el **Sonic Team**. Y qué mejor forma de despedirse de **Dreamcast** que a lo grande, con el más extenso y espectacular *Sonic* de todos los tiempos. Las texturas más realistas, la música más cañera, los jefes más espectaculares de toda la saga... todo esto y mucho más ofrece ***Sonic Adventure 2***, la reivindicación de **Sonic Team** por demostrar que **Dreamcast** jamás ha tenido nada que envidiar a otros sistemas. ***Sonic Adventure 2*** rescata los mejores elementos de la primera entrega, co-





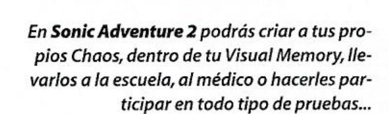
TURE 2

El futuro de Sonic

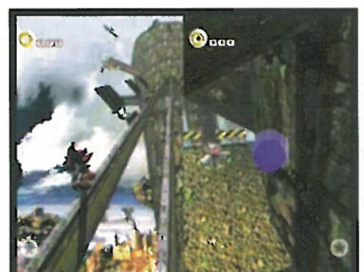


Sega dejará de fabricar sistemas, pero no está dispuesta a abandonar al carismático **Sonic**, estandarte de la compañía durante los últimos diez años. En septiembre tendrá lugar el lanzamiento de *Sonic The Hedgehog Advance*, el esperadísimo plataformas para la flamante portátil de **Nintendo**, obra, por supuesto, de **Sonic Team**.

mo la recolección y crianza de los *Chaos* y la conexión a **Internet** (con múltiples eventos para descargar) para integrarlos en una nueva estructura de juego en la que podrás elegir bando entre héroes (**Sonic**, **Tails** y **Knuckles**) y villanos (**Dr. Robotnik**, **Shadow** y **Rouge**). La mecánica, que varía según el personaje elegido, incluye misiones de exploración, otras de *shoot'em-up* y por supuesto, las vertiginosas carreras de **Sonic**. **Sonic Team** se despide de las máquinas **Sega** con una de sus más notables creaciones. **NEMESIS**



*En **Sonic Adventure 2** podrás criar a tus propios Chaos, dentro de tu Visual Memory, llevarlos a la escuela, al médico o hacerles participar en todo tipo de pruebas...*





*El prólogo no podría ser más espectacular... con un trailer persiguiendo calle abajo a **Sonic** y destrozándolo todo.*

GRÁFICOS 9,6
Sonic Team reivindica el *hardware* de **Dreamcast** con impresionantes mundos que deslumbran al usuario por su extensión. La calidad de sus texturas fotorrealistas y sorprendentes efectos gráficos, como el brillo del agua...

MÚSICA/FX 9,3
Algo menos *heavy* que la de su predecesor. La banda sonora de ***Sonic Adventure 2*** encierra también algunas joyas, como la canción que acompaña a nuestro veloz amigo azul durante su descenso en la primera fase.

JUGABILIDAD 9,0
Luces y sombras. Mientras que las fases con **Sonic/Shadow** son un prodigio de velocidad (uno no se cansa de participar en ellas), las de exploración protagonizadas por **Knuckles** y **Rouge** acaban agobiando por su gran dificultad.

DURACIÓN 9,3
Fases completamente diferentes para cada uno de los bandos, minijuegos (incluido un arcade de conducción), modos multijugador, eventos para descargar de internet... las posibilidades de Sonic Adv. 2 no terminan nunca.

GLOBAL 9'4



Género > Plataformas/Shoot'em-up Formato > GD-ROM Compañía > Sega Programador > Sonic Team Jugadores > 1-2
Fases> más de 25 Texto/Doblaje >Castellano/Inglés Grabar partida > Visual Memory Conexión a Internet> SÍ

al fondo PLAYSTATION 2

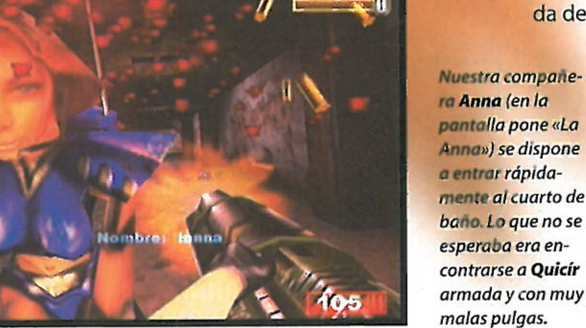
UNREAL TO

Un apartado gráfico que nunca llegó a ser optimizado le da a Quake III Revolution el título de mejor shoot'em-up 3D de PlayStation 2. Una lástima.

Tras más de un año desde la primera aparición pública de ***Unreal Tournament*** para PlayStation 2 y algún que otro retraso (en EE.UU. salió junto a la consola), **Infogrames** lo trae hasta nosotros sin apenas cambios o mejoras. El mayor fallo que acarreaba la versión del **E3'2000** y las sucesivas *betas*, era su bajo *frame rate*, algo inexplicable teniendo en cuenta la potencia de **PS2**, pero se ha mantenido inalterado en esta versión PAL del juego. Ese es el único fallo del competidor más directo de *Quake III Revolution*, ya que toda la jugabilidad y la originalidad que lo hizo grande en el mundo de los **PCs** se ha mantenido inalterada. Las ventajas que presenta ante el título de **Id Software** son el soporte para teclado y ratón USB (algo que agradecerán los usuarios de **PC**) y, en lo que a jugabilidad respecta, un desarrollo más estratégico y variado que el de *Quake III R*. Los diferentes modos que ***UT*** presentaba en la versión **PC** se encuentran en **PS2**: *Deathmatch*, Asalto, Dominación, *Capture The Flag* y Desafío. Este último, que en **PC** consistía en eliminar a una horda de androides, nos enfrentará a cuatro diferentes jefazos en un «uno contra uno». Si eres uno de los seguidores de *Unreal*, no quedarás decepcionado con esta creación para **PS2**, pero si planeas empezar en el mundo de los *shoot'em-up* de mano de tu **PS2**, decántate por **Q3R.** DOC

La escalera de modos de juego es idéntica a la de PC, pero el Desafío ha sido ligeramente modificado para esta versión.





*Nuestra compañera **Anna** (en la pantalla pone «La Anna») se dispone a entrar rápidamente al cuarto de baño. Lo que no se esperaba era encontrarse a **Quicír** armada y con muy malas pulgas.*

GRÁFICOS 8,2
Es una lástima que un juego tan divertido y jugable como *Unreal Tournament* se haya quedado con el motor 3D que mostró en sus primeras *betas*. Sus texturas tienen una resolución ridícula y su *frame rate* es bajo e inestable.

MÚSICA/FX 8,6
La banda sonora de **PC**, reproducida a través del sistema UTX (una especie de MOD con samples exclusivos para *Unreal*) ha sido calcada en el CD-ROM de **PS2**. Las voces han sido sustituidas por unas de bastante mayor calidad.

JUGABILIDAD 9,3
Su jugabilidad es equiparable a la de *Quake III Revolution*. Lo que hará decantarse a los aficionados a los *shoot'em-up* por ***Unreal Tournament***, es su desarrollo más estratégico y variado y el soporte para ratón y telado USB.

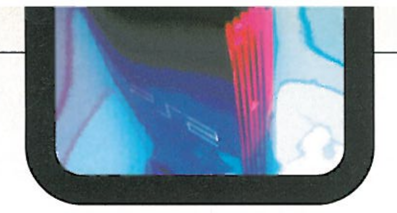
DURACIÓN 8,8
El divertido modo Historia nos hará aprender y a controlar a la perfección cinco diferentes modos de juego durante 38 escenarios diferentes. Aunque carece de modo *I.Link*, pasaremos horas jugando en multijugador.

GLOBAL 8'7





Género > Shoot'em-up 3D Formato > CD-ROM Compañía > Infogrames Programador > Epic Megagames Jugadores > 1-4
Escenarios > 38 Personajes > 21 Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Memory Card > 64KB



URNAMENT





Aunque era difícil echar por tierra esta conversión, **Infogrames** lo ha conseguido quitándole el modo *I.link* y dejando el pobre *engine* 3D de la primera *beta*

Modo multijugador

Esta versión PAL de ***Unreal Tournament*** no sólo no ha sido mejorada, sino que además le han arrebatado el, cuando menos, curioso modo *I.link*. Si queremos jugar contra uno, dos o tres amigos, no tendremos más remedio que utilizar el modo *Split Screen*, algo que en una pantalla de tamaño inferior a las 24 pulgadas se convierte en un auténtico suplicio.





906 29 97 09

SI QUIERES ENCONTRAR MÁS DE 1.000 VISITA NUESTRA WEB

www.telemob.com

Llama a este número, marca el código de 4 dígitos e inmediatamente recibirás la imagen o melodía que has elegido

MARCAS

FILA	1011
Pepe Jeans	1094
Diesel	4291
ellesse	4292
FRESHJIVE	4293
GUCCI	4296
MOSCHINO	4298
porn	4299
	4300
POLO	4301
REEBOK	4303
UMBRO	4304
diesel	4308
DKNY JEANS	4309
GAP	4310
OAKLEY	4311
D&G Dolce-Gabbana	4313
	4314
swatch	872
BOSS	897

DIBUJOS ANIMADOS

	1478
	1479
Wassup	1567
	1712
JOHNNY BRAVO	1713
	1714
	2376
	2432
	2448
	2463

Pit Bull	4060
	4090
	432
	436
	438
	452
	566
	569
POOH	609
	635
CLUB	1328

MÚSICA

BACKSTREET BOYS	4152
CRAIG DAVID	4155
britney spears	1685
Dido here with me	4158

DR.DRE	4159
dream	4160
FUN LOVIN' CRIMINALS	4161
GORILLAZ	4162
blur	1678
melanie b	4165
Fatboy Slim	1682
PULP	1683
PAPA ROACH	4168
MADONNA	1674

OJOS

	2120
	2143
	2183
	2115
	2194

Precio 142 pts/min.

MELODÍAS

GRUPOS MASCULINOS

As Long As You Love Me ■ Backstreet Boys	0273
Get Down ■ Five	0058
Quit Playing Games ■ Backstreet Boys	0016
Flying Without Wings ■ R Kelly	0312
I Want It That Way ■ Backstreet Boys	0330
No More ■ A1	3709
Show Me The Meaning Of Being Lonely	0378
The Call ■ Backstreet boys	3700
Uptown Girl ■ Westlife	3719
What makes a man ■ Westlife	3694

INDIE

Bitter Sweet Symphony ■ The Verve	0154
Breathe ■ Prodigy	0286
DonÕt Look Back In Anger ■ Oasis	4122
Roll With It ■ Oasis	4120
Go Let It Out ■ Oasis	0318
Wonderwall ■ Oasis	4121
Fever ■ Starsailor	3695
Found That Soul ■ Manic Street Preachers	3715
Losing My Religion ■ REM	0217
Mr Writer ■ Stereophonics	3733
Parklife ■ Blur	1520
Shinning Light ■ Ash	3677
So Why So Sad ■ Manic Street Preachers	3714
Up On The Down ■ Ocean Colour Scene	3748
Want You Bad ■ The Offspring	3738
Why Does It Always Rain On Me Travis	0404

ROCK

American Woman ■ Lenny Kravitz	0258
Bat Out Of Hell ■ Meatloaf	1583
Jaded ■ Aerosmith	3724
Last Resort ■ Papa Roach	3691
Pantera ■ Cowboys From Hell	0111
Rollin ■ Limp Bizkit	3673
Walk This Way ■ Aerosmith	0005

CINE Y TV

James Bond	0025
El Golpe ■ The Entertainer	0044
Halloween	0065
Indiana Jones	0199
Mission Impossible	0222
Star Trek TNG	0148
Star Wars	0151
Superman	0152
Titanic	0157
Benny Hill ■ Yakety Sax	0021
Los Ángeles de Charlie	1516
Dallas	0035
Los Picapiedra	0052
Monty Python	0085
Los Teleñecos	0099
Scooby Doo	0128
Los Simpsons	0132
Expediente X	0244

70'S

Dancing Queen ■ Abba	1507
I Will Survive ■ Gloria Gaynor	0201
Tubular Bells ■ Mike Oldfield	0159
Money Money Money ■ Abba	0095
Sex Machine ■ James Brown	1505
YMCA ■ Village People	0167

ICONOS Y TONOS para: Nokia 3210, 3310, 6090, 61XX, 6210, 6250, 7110, 8210, 88XX, 9110, 9110e. **SOLO ICONOS** Nokia NK402, 51XX, 7110e.
SOLO TONOS Nokia NK503, 8110i, 9000 i, SAGEM 930, 932, 936, 939, 940,942, 946, 949, 950, 952, 956, 959.

MTV MUSIC GENERATOR 2

A la izquierda, los chicos de **Photek**, y a la derecha el interfaz de edición y grabación de samples a través del sampler USB.



Aunque ciertas compañías, como **Sony C.E.**, utilizaban el potencial musical de **PSOne** como diversión (*Parappa The Rapper*, *Umjammer Lammy*), **Codemasters** lo usó como herramienta musical en *Music* y *Music 2000*. Con esta nueva entrega, llamada ***MTV Music Generator 2***, los programadores de **Jester Interactive** han aprovechado el *hardware* de **PlayStation 2** para convertir los 128 *bits* de **Sony** en la más potente herramienta de creación de audio y vídeo. ***MTV MG2*** te permitirá usar los *riffs* pregrabados para modificarlos, crear los tuyos propios utilizando 10.000 samples diferentes y añadir un acompañamiento visual tan trabajado como el apartado musical. La característica más interesante de ***MTV MG2*** es la posibilidad de conectarle un sampler USB para digitalizar cualquier fuente analógica de sonido y utilizarla en temas propios. **DOC**

A la izquierda, una imagen del modo Jam Session, en el que cuatro personas pueden unir su oído musical en tiempo real.





Los efectos gráficos que podremos aplicar a nuestras creaciones audiovisuales son impresionantes. El *interfaz* gráfico puede seleccionarse entre nueve diferentes, cada uno de ellos con diferentes menús y diseños.



Los temas compuestos por **Apollo 440**, **Gorillaz** y los demás son geniales y suenan «muy profesionales». La calidad de los samples, tanto instrumentos como voces, que vienen pregrabados en el CD-ROM es realmente alta.



El *interfaz* es realmente intuitivo, sobre todo teniendo en cuenta la gran cantidad de elementos que posee *MTV Music Generator 2*. Lo más divertido del título de **Codemasters** es el modo *Jam Session* para cuatro jugadores.



Hasta que consigamos controlar todos los elementos de *MTV MG2* pasarán meses, a lo que tenemos que sumar el tiempo que invertiremos en realizar nuestras propias melodías (y que suenen más o menos bien, claro).

GLOBAL





Género > Creación Musical Formato > CD-Rom Compañía > Codemasters Programador > Jester Interactive Jugadores > 1-4
Samples> 10.000 Polifonía > 48 canales Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar partida > 150-500 KB





SPIDERMAN

Una de las más **grandes** creaciones de la historia de PSX llega a Dreamcast, en una versión cargada de **mejoras** gráficas.



*No podían faltar los villanos más conocidos del cómic: **Venom, Mysterio, Dr. Octopus...***

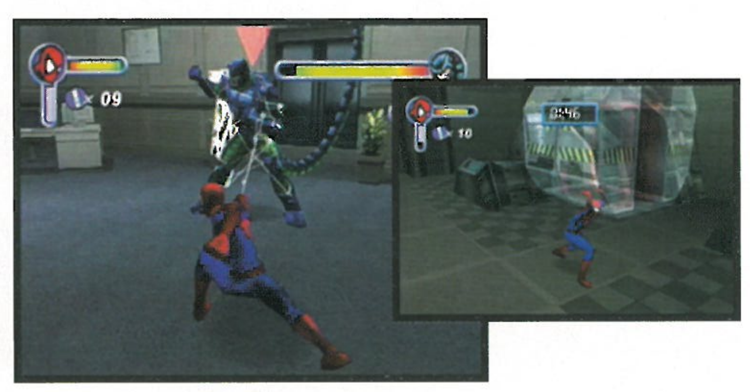




No contentos con crear el mejor juego de *skate* de todos los tiempos (*Tony Hawk*), la gente de **Neversoft** se marcó una nueva meta: hacer de una vez por todas un juego a la altura de **Spiderman**. El resultado, de todos conocido, apareció en **PSone** el pasado año, y ya es conocido como uno de los mejores títulos de la historia de la consola de **Sony**. Ahora sus creadores han decidido trasladar su mítica creación a **Dreamcast** y, aunque deberían haber aprovechado algo más el potente *hardware* de 128 *bits*, el resultado no decepcionará a nadie. Salvo la evidente superioridad gráfica (mejores texturas y mayor resolución), este ***Spiderman*** para **DC** es idéntico al de **PSone**. Igual de adictivo y jugable, conserva los mismos extras (incluidas las portadas clásicas del cómic) y vuelve a contar con la colaboración de **Stan «The Man» Lee** como narrador. Una auténtica maravilla que no deberías perderte, si dos de tus pasiones son los cómics y **Dreamcast**. **NEMESIS**

*En esta versión **Dreamcast** podrás encontrar todos y cada uno de los bonus de la entrega **PSOne:** portadas de cómics clásicos, trajes para **Spidey**, modo Deformed...*







GRAFICOS **8,3**

Spiderman explotaba al 110% el hardware de **PSOne**, pero desaprovecha el superior potencial gráfico de **Dreamcast**. Al menos ésta versión goza de mejor colorido y resolución, así como de texturas de mayor calidad.

MUSICA/FX **9,1**

La música de la pantalla de presentación homenajea la célebre serie de animación de los 70. La banda sonora durante el juego es también bastante buena, y va apareciendo y desapareciendo según lo que suceda en pantalla.



JUGABILIDAD **9,4**

Uno de los mayores logros de **Neversoft** ha sido ofrecer al usuario la libertad de movimientos que goza **Spidey** en sus cómics. Sin olvidar la gran variedad de las fases y el impecable sistema de control del personaje.

DURACION **9,1**

La búsqueda de portadas de cómics clásicos de ***Spiderman***, así como nuevos trajes (incluido el negro), y otros tipos de *bonus* hacen que el interés por este juego continúe intacto, incluso después de llegar al final.



GLOBAL





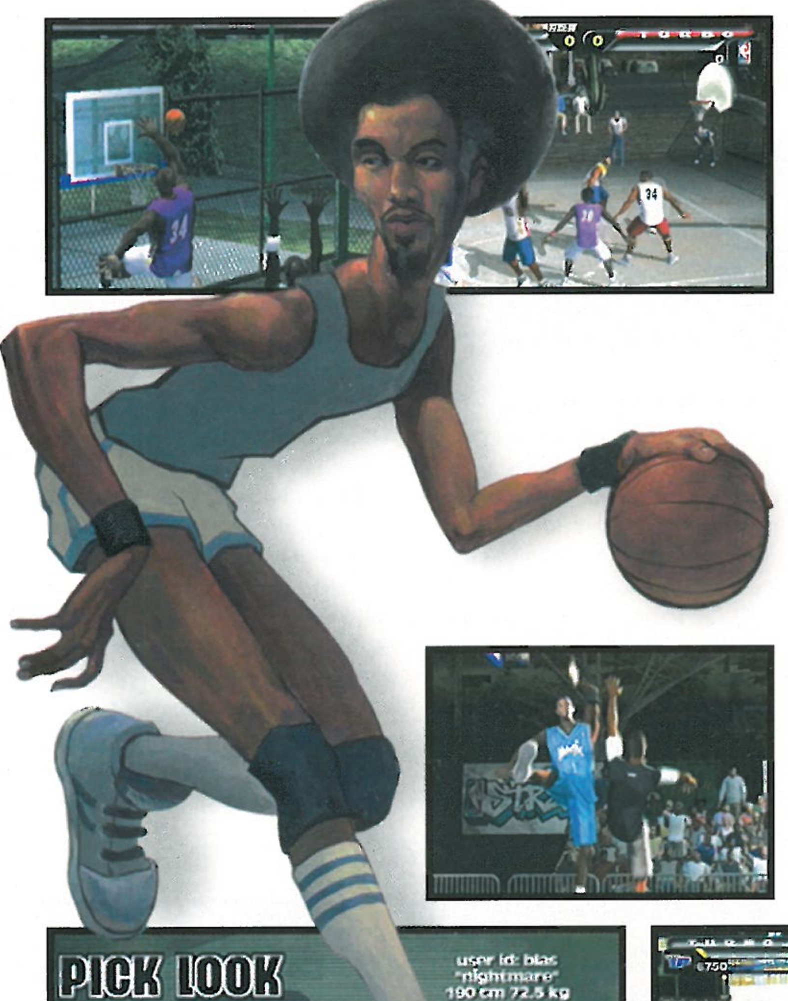
9'2

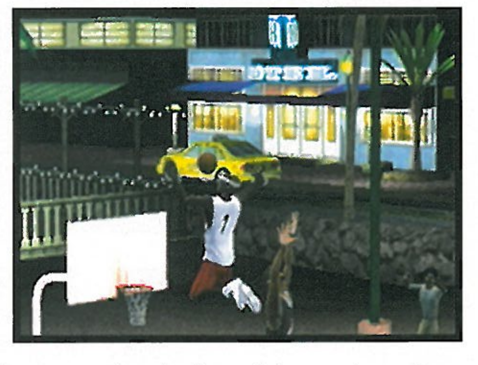
Género > Plataformas 3D Formato > GD-ROM Compañía > Activision Programador > Neversoft/Treyarch Jugadores > 1 Misiones > 6 Fases > 34 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Visual Memory



NBA STREET

Canchas y jugadores callejeros comparten cartel con las estrellas de la NBA en un **baloncesto,** que eleva el concepto Arcade a la enésima **potencia.**





La serie BIG, dedicada a los deportes extremos, empieza a dar sus frutos en **PlayStation 2**. El primero de los programas de la citada serie en llegar a nuestro mercado es ***NBA Street*** un juego que, aunque no se centre en un deporte extremo, presenta una concepción totalmente *Arcade*. Para los aficionados a este tipo de programas basta con decir que ***NBA Street*** se encuentra en la línea de la popular saga *NBA Jam* (que aún no ha tenido reflejo en **PlayStation 2**) o del reciente *NBA Hoopz*. Así, los partidos se disputan a doble cancha por equipos formados por tres jugadores. El turbo permite realizar jugadas imposibles y casi no existen normas. Sin embrago, presenta algunas diferencias con los citados títulos que se plasman en el entorno y en los jugadores incluidos. En el programa que nos ocupa, las tradicionales canchas dejan paso a diversos escenarios como aparcamientos, callejones o playas, acercando el baloncesto a pie de calle. Por su parte, los jugadores de la NBA, incluido **Michael Jordan**, comparten cancha con aficionados con aspecto y atuendo al más puro estilo de los «*play ground*». Otro de los aspectos distintivos es la calidad gráfica, mucho mayor que la de sus competidores, con la que se reproducen los personajes. Además, en la línea de la serie **BIG**, es posible realizar una serie de jugadas especia-



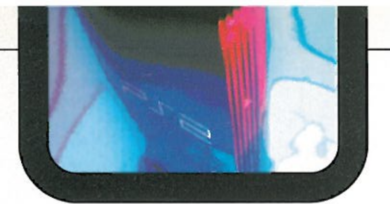
Los partidos pueden seguirse desde tres cámaras diferentes, todas ellas laterales. Además se ofrecen repeticiones automáticas.





Los protagonistas son los jugadores actuales de la NBA, así como ilustres y variopintos personajes ficticios. Muchos de ellos están inicialmente ocultos. El editor permite crear jugadores y determinar apartados relacionados con su aspecto físico y cualidades técnicas.



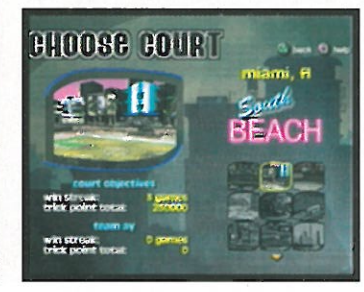






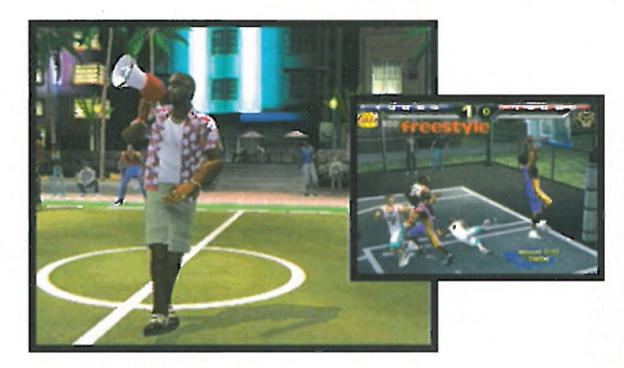
En la intro puede distinguirse a jugadores de la NBA como **Payton**, **Carter** o **Iverson**.

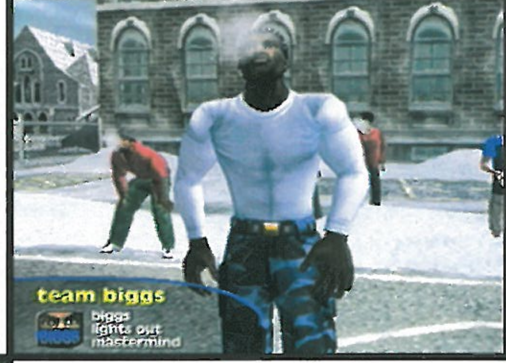




El programa ofrece 12 canchas situadas en entornos generalmente urbanos. A muchas de ellas no se puede acceder inicialmente.

les («*tricks*») mediante la combinación de los botones L y R. Con estos movimientos, entre los que se incluyen pases de espaldas, giros en el aire y amagos imposibles, incrementas la barra de energía. Esto permite adquirir nuevos elementos y aumentar la capacidad de los jugadores. El tercer aspecto que marca la diferencia es el de las reglas. Si lo habitual es que casi no existan normas, permitiendo todo tipo de golpes, en este caso va más lejos, ya que es totalmente válido taponar balones en trayectoria descendente. Además, los partidos no tienen un tiempo fijado, finalizan cuando uno de los equipos alcanza un determinado número de puntos y no es posible realizar cambios durante los mismos. Sin duda el espectáculo está asegurado. **CHIP & CE**









Mediante la combinación de botones se logran movimientos increíbles. Para familiarizarse con ellos es muy útil el modo tutorial.



GRAFICOS **9,3**

El apartado más destacado de todo el programa es la magnífica animación y el diseño de los diferentes jugadores. Sólo se hecha en falta la posibilidad de obtener repeticiones manuales.



MUSICA/FX **8,6**

De forma similar a lo que ocurre en otros simuladores de baloncesto, el *rap* es el protagonista de la banda sonora. En los efectos de sonido destacan los comentarios antes y durante de los partidos.



JUGABILIDAD **9,0**

El programa es totalmente *Arcade*, recogiendo el estilo de juego que ha popularizado la saga *NBA Jam*. La aportación en este apartado se refleja en los denominados «*tricks*».

DURACION **8,4**

Entre las diferentes opciones incluidas, el modo Circuito es el que supone un mayor reto. En el mismo, los rivales se presentan por zonas, incluyendo un equipo jefe en cada una de ellas.



GLOBAL **9'1**



Género > Deportivo Formato > CD-Rom Compañía > Electronic Arts. Programador > EA Sports BIG Jugadores > 1-2 Competiciones > 2 Jugadores > NBA y callejeros Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar partida > 153 Kb



INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER



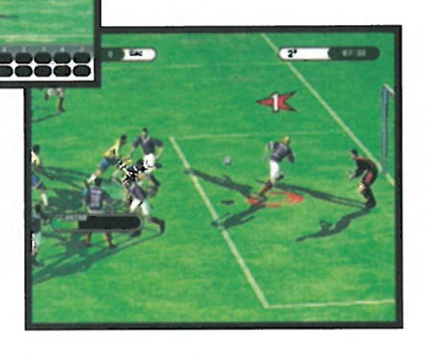
Se incluye un modo Arcade en el que se obtienen puntos por cada jugada realizada.

Las repeticiones aparecen de forma automática sin que puedan controlarse los planos.

Desde su llegada a nuestro mercado, **Playstation 2** cuenta con dos excelentes simuladores de fútbol (*ISS* y *FIFA*). La tercera incursión en este género llega de la mano de **Taito**, una compañía que se ha caracterizado siempre por sus programas *arcade*. En este caso, sigue un esquema mucho más clásico, aunque deja una puerta abierta al *arcade* a través de un modo sólo disponible para selecciones sub-23. En el mismo, cada acción supone incrementar la capacidad de los jugadores, permitiendo realizar disparos especiales al más puro estilo de las recreativas. Sin embargo, el peso del programa lo llevan las selecciones absolutas, cuyos jugadores tienen nombres muy parecidos a los reales. En el apartado gráfico se produce una contradicción. Por un lado, la calidad de texturas y diseño, tanto de los uniformes como del entorno. Por otro, la escasa velocidad y la pobre animación de los jugadores hacen que se transmita una sensación de movimientos espesos y poco naturales. Este aspecto afecta de forma considerable a la jugabilidad, haciendo que las virtudes del programa no brillen todo lo que podrían hacerlo. Por lo demás, las opciones son similares a las de estos tipos de simuladores. CHIP & CE

Los jugadores tienen nombres parecidos a los reales, aunque pueden modificarse mediante un editor. Sin embargo, no es posible cambiar características físicas.

Los protagonistas son selecciones absolutas y sub-23. La selección española de esta última categoría incluye los jugadores que acudieron a las últimas olimpiadas.



GRÁFICOS



8,4

La lentitud y la mejorable animación de los jugadores son los aspectos más negativos en un apartado en el que destacan las imágenes cuando se interrumpe el juego y la excelente utilización de las cámaras.

MÚSICA/FX



8,6

Aunque la *intro* no está nada mal, la música simplemente acompaña. Hay que mencionar los dos comentaristas que narran los partidos en castellano.

JUGABILIDAD



8,1

La falta de velocidad hace que los movimientos de los jugadores parezcan torpes y pesados, transmitiendo una sensación extraña a todas las acciones que se reproducen en el terreno de juego.

DURACIÓN



8,5

El nivel de juego de la computadora es el elemento fundamental a la hora de determinar el tiempo que se tarda en completar las diferentes competiciones. Los cinco niveles de dificultad permiten muchas diferencias.

GLOBAL





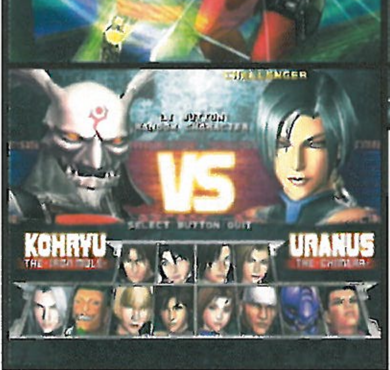
Género > Deportivo Formato > CD-Rom Compañía > Acclaim Programador > Taito Jugadores > 1-4
Texto/Doblaje > Castellano/Castellano Grabar partida > Memory Card (345 Kb.)



BLOODY ROAR 3

La última entrega del primer beat'em-up de Hudson no podía llegar en mejor momento a PlayStation 2.

Aunque la tremenda escasez de títulos de lucha que afronta el mercado europeo habría otorgado a ***Bloody Roar 3*** una alta puntuación, el juego de **Hudson** se vale por sí solo para convertirse en uno de los *beat'em up* 3D a tener en cuenta. La evolución de ***Bloody Roar 3*** con respecto a anteriores entregas se hace especialmente notable en el apartado gráfico, aunque sólo a nivel de detalle visual, ya que sus animaciones siguen siendo tan irreales como en los dos anteriores *Bloody Roar*. Es una lástima que los grafistas de **Hudson** no hayan descubierto aún las excelencias del *motion capture*, como en su día hicieran los de **Namco**. La característica jugabilidad de la saga se ha visto potenciada con la inclusión de nuevos elementos, como la posibilidad de esquivar golpes (al estilo *KOF'97*) y nuevos movimientos, ya que se han incluido dos nuevos especiales a cada uno de los personajes. La habilidad de transformarnos en bestia, cobra especial importancia en esta entrega, ya que sólo podremos ejecutar especiales transformados y, al hacerlo, elevaremos nuestra energía un 20%. **DOC**



Si somos lo suficientemente hábiles y completamos el juego sin continuar, podremos seleccionar a los dos jefes: ***Kohryu*** *y* ***Uranus****.*







Como se puede comprobar por la calidad de las pantallas, el detalle con el que están mostrados los gráficos es sublime. Sin embargo, la animación de los personajes es bastante irreal y algo brusca, ya que está creada sin técnicas de motion capture.













9,0

Escenarios coloristas, detalladísimas texturas y un estable *frame rate* fijado en 50 Hz, son sus principales virtudes. Su único fallo son sus animaciones, creadas a mano y sin ningún tipo de técnica de *motion capture*.



8,8

Nada mejor para un juego como *Bloody Roar 3*, en el que los protagonistas se convierten en grandes bestias, que el *heavy* guitarrero y frenético que los músicos de **Hudson** han creado. Los efectos de sonido son geniales.



9,2

La posibilidad de convertir nuestro personaje en bestia es el punto más importante en un título que posee elementos como combos aéreos, especiales, posibilidad de esquivar, *counters*, personajes secretos, *multi-throws*...



8,7

El modo Historia nos obligará a completar el juego una y otra vez para descubrir las aventuras de cada personaje, aunque el modo que nos mantendrá durante más tiempo jugando será, lógicamente, el *Versus mode*.

GLOBAL

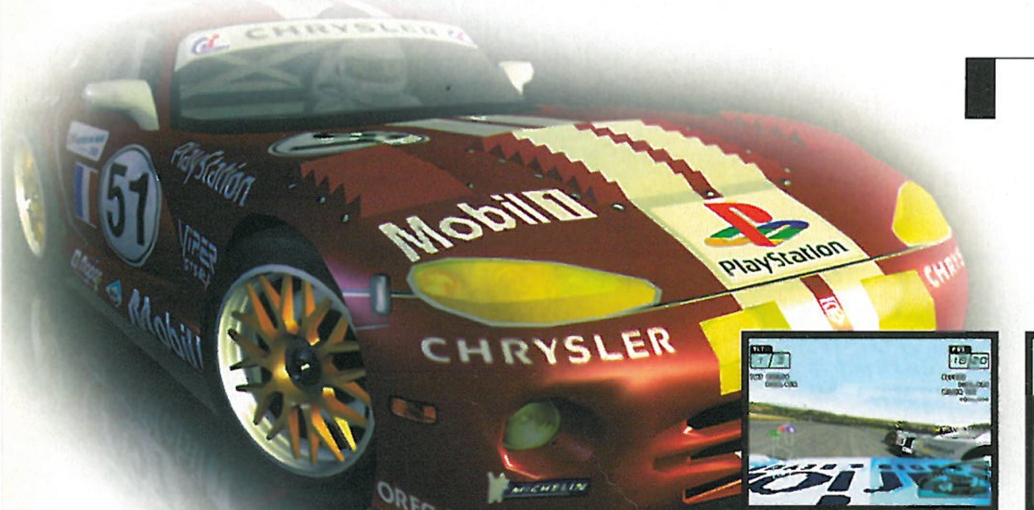




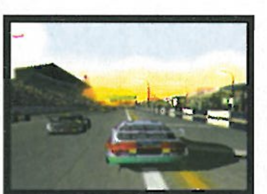
Género > Beat'em-up 3D Formato > CD-ROM Compañía > Virgin Programador > Hudson Soft Jugadores > 1-2
Modos de juego > 3 Personajes > 12+2 jefes Escenarios > 10 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Memory Card > 136 KB



LAS 24 HORAS D



Tras probar **suerte** en otras consolas, la nueva versión de Las 24 Horas de Le Mans une la **emoción** de la citada **prueba** con un nuevo desarrollo gráfico.



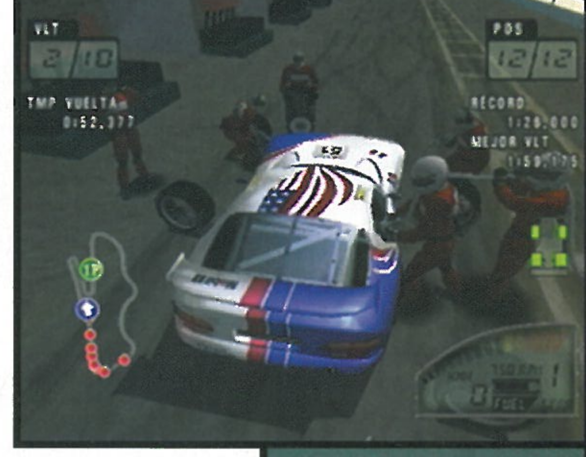
Hace ya algo más de un año, **Infogrames** anunció a bombo y platillo el lanzamiento de un programa (para **PlayStation** y **Game Boy Color**) basado en la popular prueba de ***Las 24 Horas de Le Mans***. Aunque el resultado fue más que discreto, a finales del año 2000 apareció una nueva versión (en este caso para **Dreamcast**) en la que se apreciaban importantes mejoras. Para dar el salto a **PlayStation 2**, se ha confiado en la división australiana de **Infogrames** que sustituye a los estudios de **Infogrames** en Francia y a Eutechnyx. Las principales diferencias se aprecian en el apartado gráfico, ya que se han reproducido con mayor fidelidad todos los elementos que rodean a las pruebas de resistencia. Mención especial merecen las paradas en *boxes*, donde se ofrecen espectaculares imágenes en las que los mecánicos realizan su trabajo en un tiempo record. Este aspecto tiene especial importancia ya que, al tratarse de pruebas de resistencia, el cambiar los neumáticos o repostar es fundamental para poder terminar las carreras. También relacionado con el apartado gráfico, destaca el perfecto modelado de los vehículos entre los que abundan las licencias oficiales. Así, divididos en tres categorías (GT, Open Prototypes y Closed Prototypes), se encuentran marcas tan populares como BMW, Nissan o To-



Uno de los momentos más espectaculares del juego se produce cuando entramos en boxes. Los diferentes planos ofrecen una amplia perspectiva del trabajo de los mecánicos.



El juego logra una fiel reproducción de las pruebas de resistencia permitiendo recrear, en tiempo real, *Las 24 Horas de Le Mans*.



La duración de las pruebas hacen que en muchas ocasiones sea necesario conducir con escasa visibilidad. En estos casos y, en determinadas condiciones atmosféricas, el efecto de los faros logrado por los programadores es realmente impresionante.



DIFERENCIAS CON DC *Con respecto a la versión de DC, el programa añade nuevos circuitos y coches y se incorporan algunos detalles, como las luces posteriores de frenado.*



E LE MANS



Coches



El programa recoge más de 70 licencias, entre las que se encuentran equipos como Viper Team Oreca, Corvette Racing o Audi R8. Muchos de ellos están ocultos inicialmente, siendo posible utilizarlos a medida que avances en el modo campeonato.

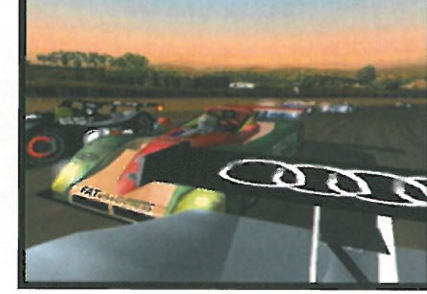
yota. En cuanto a los modos de juego, la competición estrella es *Le Mans*. En esta modalidad, el objetivo es lograr el mayor número de vueltas en 24 horas. Esta circunstancia permite vivir en directo los cambios de luminosidad a lo largo de un día en dos circuitos diferentes (el habitual y el conocido como pequeño Le Mans, situado en **Atlanta**). Para recrear estas 24 horas se puede optar por diferentes períodos, en tiempo real o en tan sólo 10 minutos. El control de los coches es sencillo, permite controlar de forma automática o manual varios aspectos, como la frenada. El programa no está mal, pero la expectación levantada por *GT3* supone un inconveniente para este juego. **CHIP & CE**



DAÑOS *Como suele ser habitual en los programas con licencias oficiales, los coches no sufren desperfectos en sus carrocerías, aunque los golpes sí afectan al rendimiento.*



CAMARAS *Las carreras se pueden seguir desde cuatro cámaras y, al finalizar la competición, podremos contemplar espectaculares repeticiones.*





GRAFICOS 8,6
Los espectaculares cambios de luz a lo largo de las carreras de 24 horas y las repeticiones son lo más espectacular en este apartado. Destacar que hasta 24 coches participan de forma simultánea en una carrera.

MUSICA/FX 7,8
A pesar de la larga intro la música, en la que predominan las guitarras y la batería, no luce demasiado. En cuanto a los efectos de sonido, destacar que no hay ningún tipo de comentarios.



JUGABILIDAD 8,4
El control de los coches es bastante sencillo durante las carreras. Los *boxes* ganan gran importancia al tratarse de carreras de resistencia.



DURACION 8,7
Tanto el modo Competición como el modo 24 horas ofrecen suficientes alicientes para que el programa sea atractivo durante mucho tiempo. Destacar la posibilidad de adaptar las 24 horas a diferentes intervalos de tiempo.



GLOBAL





Género > Conducción Formato > DVD-Rom Compañía > Infogrames Programador > Infogrames Melbourne Jugadores > 1-2
Modos > 4 Niveles de dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/- Memory Card > 200 Kb

a fondo PLAYSTATION 2

RUMBLE RACING



Las piruetas son una forma de lograr turbos. Cuanto más complejas sean más nos durarán. En niveles avanzados serán fundamentales.



Las carreras son siempre muy competidas y, al llegar al nivel profesional, no tendremos muchas oportunidades de corregir los errores cometidos.

Es posible que *Rumble Racing* sea mucho menos atractivo y sugerente que otros candidatos al trono del motor en **PS2**. Es cierto, sí, pero también es verdad que en algunos detalles se trata de un juego interesantes y digno de tenerse en cuenta, y más si sois aficionados a los *arcades* de conducción. Su aspecto, sin alcanzar las cotas de calidad gráfica ni la perfección de *Gran Turismo 3*, tiene al menos una puesta en escena llamativa. Coches con apariencias muy peculiares, un buen número de circuitos, escenarios con un montón de secretos y elementos rompibles, velocidad extrema y un movimiento de pantalla convincente, hacen de cada carrera un auténtico espectáculo. Para que os hagáis una idea, y sin querer hacer una crítica velada, la verdad es que todo tiene un aspecto parecido al de algunos juegos de coches en **PC**. Pero si en algo destacaríamos a ***Rumble Racing*** es en su jugabilidad. Trepidante, muy competitivo, lleno de acción, manejable como pocos y con algunas concesiones a la fantasía y a la exageración. Este *arcade* es de esos programas en los que te costará soltar el mando. No tiene mucha historia, los modos de juego son pocos y llega un momento en que nos pasaremos más tiempo por el aire que por el asfalto... pero nos divertiremos. Ahí es donde ***Rumble Racing*** puede hacerle sombra a muchos. Otros tienen muchas más cosas y son mucho más preciosistas que la propia realidad de una carrera, pero tras unas cuantas partidas se vuelven monótonos. Aquí es la única sensación que no hemos tenido. Es mejorable en muchos apartados pero, una vez que empiezas, no paras. **DE LUCAR**

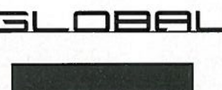


GRÁFICOS 8,6
No logra la calidad gráfica ni técnica de bestias como *Gran Turismo 3* pero, en líneas generales, se puede decir que está muy bien. Muchos coches, escenarios variados y con mucho detalle y pocos fallos de importancia.

MÚSICA/FX 8,2
Los efectos especiales cumplen, más o menos, aunque les falta algo de contundencia si tenemos en cuenta las batallas que se libran sobre el asfalto. La banda sonora es variada y, sin llegar a maravillar, se deja escuchar.

JUGABILIDAD 8,8
Aunque el esquema sea un tanto simplón y, como en la gran mayoría de los *arcades*, la oferta de modos de juego es escueta, su jugabilidad es muy intersante. Cuesta dejar el mando y la dificultad está bien programada.

DURACIÓN 7,5
El planteamiento es sencillo y las pocas diferencias entre los modos, hacen que la vida de *RR* nos parezca un tanto breve. Aunque el modo principal es largo y complicado de acabar, el resto de opciones son casi testimoniales.







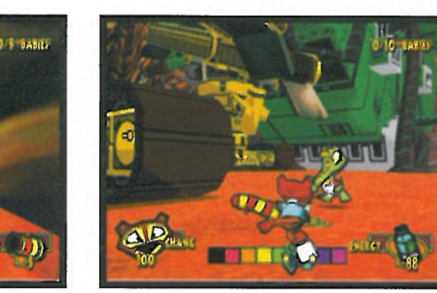
Género > Arcade conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA Games Jugadores > 1-2
Coches > 36 Circuitos > 15 Texto/Doblaje > Inglés-Inglés Grabar partida > Memory Card (295Kb)

FUR FIGHTERS



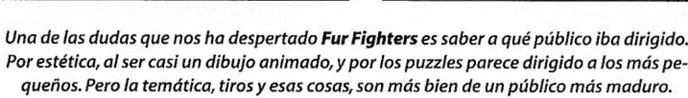
Fur Fighters, por calidad y presencia, podría haber sido uno de los títulos estrella de **PS2** si se hubieran percatado a tiempo de un par de fallos. Es una verdadera lástima que sus programadores y los testeadores no se hayan dado cuenta de que, en un juego con unas dimensiones tan enormes, no puede haber lagunas y tantos momentos en los que no ocurra casi nada, o nada. Los momentos de acción son previsibles y, una vez superados, los escenarios se convierten en paisajes desiertos en los que sólo se puede caminar y poco más. Si a esto le añadimos que los *puzzles* o problemas son sencillos y los elementos de plataformas asequibles, ***Fur Fighters*** es un programa que puede llegar a cansar. O más acción o más aventura, pero no un título que no llegue a contentar ni a los más pequeños ni a los amantes de los *shoot'em-up* ni a los de las aventuras gráficas. **DE LUCAR**





Con un poco más de acción y más elementos de aventura sería una joya





*Una de las dudas que nos ha despertado **Fur Fighters** es saber a qué público iba dirigido. Por estética, al ser casi un dibujo animado, y por los puzzles parece dirigido a los más pequeños. Pero la temática, tiros y esas cosas, son más bien de un público más maduro.*



GRÁFICOS 9,4

Es como una película de animación hecha videojuego. Los personajes, los escenarios y la calidad de sus movimientos son realmente importantes y de lo mejor que hemos visto en mucho tiempo. Los mapeados son inmensos.

MÚSICA/FX 8,6

Los tiros, los alaridos y demás efectos son discretos, pero cumplen. Con la enorme calidad gráfica deberían haber trabajado más. Una pena que no hayan doblado las voces. La banda sonora más bien es discretita.

JUGABILIDAD 8,0

Tras unas cuantas horas de juego, uno tiene la sensación de que hay momentos en que no pasa de nada o casi nada. Esa sensación no desaparece y encima, a veces, aumenta. Con algo más de acción todo se habría arreglado.

DURACIÓN 8,5

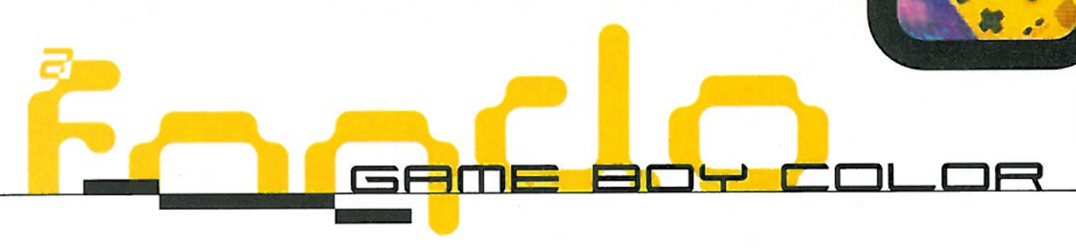
Tiene un montón de mundos y las fases duran, a veces, horas. Si no fuera por los defectillos que mencionamos antes, estariamos ante un programa ejemplar en cuanto a su duración. Por desgracia, se nos puede hacer eterno.



GLOBAL 8'3

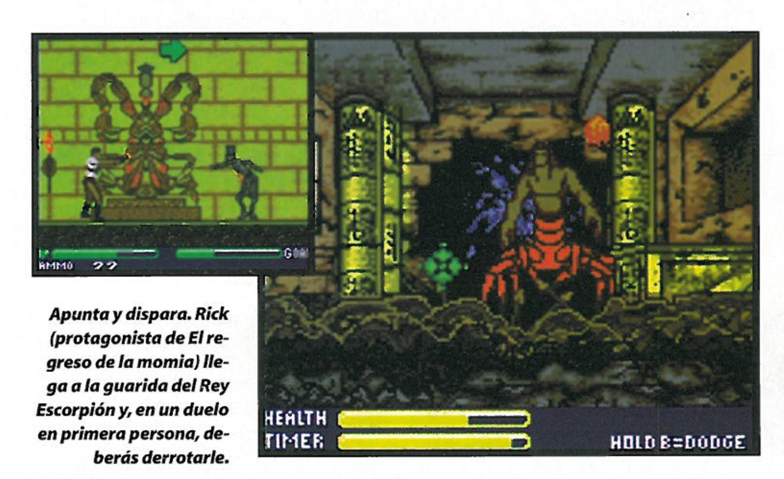


Género > Aventura/acción Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Bizarre Creations Jugadores > 1-4 Vidas> Infinitas Fases> Aventura Texto/Doblaje > Castellano-Inglés Grabar partida > Memory card (295 Kb)



EL REGRESO DE LA MOMIA

El retorno de un mito milenario llega a Game Boy Color y, aunque su argumento es un fiel reflejo del reciente **film** de El regreso de la momia, su **aspecto** y **desarrollo** decepcionan.

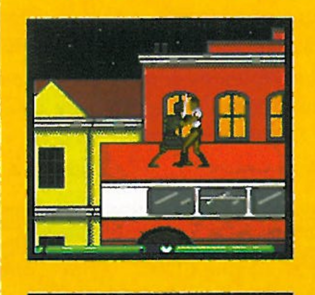


***Apunta y dispara.* Rick (protagonista de *El regreso de la momia*) llega a la guarida del Rey Escorpión y, en un duelo en primera persona, deberás derrotarle.**



Modos

Algunos niveles te permitirán elegir entre dos o tres personajes ofreciendo, a su vez, dos o tres mapas exclusivos. Dependiendo del personaje que escojas activarás un tipo de modo de juego. Así, en un mismo nivel, podrás jugar en primera persona, en desplazamiento lateral o en un duelo de espadas.





Últimamente las adaptaciones de películas al mundo del videojuego dejan mucho que desear. Las compañías luchan por hacerse con la licencia pensando que así las ventas estarán aseguradas. Quizá sea cierto pero dudo que el éxito de ***El regreso de la momia*** para **GBC** se deba a su mediocre planteamiento de desarrollo. Nada se salva en este título donde la pobreza gráfica desborda los límites de la imperfección. La mecánica, aunque algo descuidada, es original. Al comenzar un nivel elegirás entre dos o tres personajes y, dependiendo a quién escojas, seleccionarás un tipo de modo de juego. En total son cuatro modalidades aunque no estarán disponibles en todos los niveles. Los once capítulos recogen los momentos más inolvidables del *film*, así en la escapada en autobús, podrás afrontar el reto en un duelo de espadas o atacar a los enemigos en primera persona. Esperemos que la edición para **PS2** esté más cuidada y se tengan en cuenta más aspectos que el simple hecho de comprar una licencia. **ANNA**

GRÁFICOS 6,0

Lástima que este título para la portátil de **Nintendo** no refleje el entorno de la obra maestra de **Stephen Sommers**. Todo queda reducido a unos gráficos simples y a un diseño de personajes y enemigos de dudosa calidad.

MÚSICA/FX 6,5

Sin duda, este apartado destaca por sus legendarios ritmos y melodías procedentes del antiguo **Egipto**. Sin embargo, los efectos de sonido no llegan ni a cumplir su cometido, pasan desapercibidos y apenas rozan el realismo.

JUGABILIDAD 6,0

Lamentable control de los personajes. El modo en primera persona es el más entretenido, aunque poco preciso. Las otras tres modalidades de juego son similares: avanzar horizontalmente con un manejo un tanto soso.

DURACIÓN 6,2

La aventura consta de 11 niveles. Nada difíciles de completar si tenemos en cuenta que la dificultad depende de la modalidad que escojas. Aún así, la duración es bastante limitada, no tardarás más de dos tardes en acabarlo.







Género > Arcade Formato > Cartucho Compañía > Universal Programador > GameBrains Jugadores > 1
Modos de juego > 4 Texto > Castellano Grabar partida > No (Passwords)

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

PROMOCIONES VÁLIDAS HASTA FIN DE EXISTENCIAS



PLAYSTATION 2 69.900

PLAYSTATION 2 + 30 DVD'S 119.900*

*PRECIO VÁLIDO A PARTIR DEL 1 DE JULIO



~~9.990~~ 9.490

RESÉRVALO Y TE REGALAMOS UNA CAMISETA



VOLANTE F. SPEEDSTER 2 + FORMULA ONE 2001 ~~19.990~~ 18.990

CABLE RFU ADAPTOR SONY ~~3.990~~ 3.790

CONTROLLER DUAL SHOCK 2 SONY ~~4.990~~ 4.790

DVD REMOTE CONTROL INTERAC ~~4.990~~ 3.990

DVD REMOTE CONTROL LOGIC 3



4.990

MEMORY CARD 8 Mb.



~~6.990~~ 6.490

MUEBLE GAME STATION 3 LOGIC 3



5.990

MULTI TAP



~~7.990~~ 7.490

VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2




~~12.990~~ 12.490

7 BLADES



~~9.990~~ 9.490

ATV OFFROAD



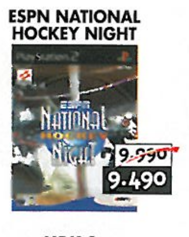
~~9.990~~ 9.490

CRAZY TAXI



~~10.490~~ 9.990

ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT



~~9.990~~ 9.490

FIFA 2001



~~10.490~~ 9.990

FORMULA ONE 2001



~~9.990~~ 9.490

EXTERMINATION



~~9.990~~ 9.490

FUR FIGHTERS: VIGGO'S REVENGE



~~10.490~~ 9.990

LA FUGA DE MONKEY ISLAND



~~10.490~~ 9.990

INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER



~~9.990~~ 9.490

MDK 2: ARMAGEDDON



~~9.990~~ 9.490

MOTO GP



~~9.990~~ 9.490

MTV MUSIC GENERATOR 2



~~10.990~~ 10.490

ONIMUSHA WARLORDS



~~10.490~~ 9.990

NBA LIVE 2001



~~10.490~~ 9.990

NBA STREET



~~10.990~~ 10.490

QUAKE III REVOLUTION



~~10.990~~ 10.490

RING OF RED

~~9.990~~ 9.490

RUMBLE RACING



~~10.990~~ 10.490

STAR WARS: EP. 1 SUPER BOMBAD RACING

~~10.490~~ 9.990

RED FACTION



~~10.990~~ 10.490

SUMMONER



~~10.990~~ 10.490

TEKKEN TAG TOURNAMENT



~~9.990~~ 9.490

TIGER WOODS PGA TOUR 2001



~~10.990~~ 10.490

THE BOUNCER

~~9.990~~ 9.490

UNREAL TOURNAMENT



~~10.995~~ 10.495

ZONE OF ENDERS + DEMO M.G.S. 2

~~9.990~~ 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 julio

IMPUESTOS INCLUIDOS





Pedidos por Internet www.centromail.es

ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE



~~7.490~~ 6.990

C-12: RESISTENCIA FINAL



~~6.990~~ 6.490

DIGIMON



8.490

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING



~~7.990~~ 7.490

ISS PRO EVOLUTION 2



~~7.490~~ 6.990



PLAYSTATION PS ONE 19.900

Producto	Precio
CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL	990
CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE	~~4.500~~ 4.190
MEMORY CARD SONY PS ONE	~~2.100~~ 1.990
MEMORY CARD PELICAN 1 MB	1.290
MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB	2.990
PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER BLACK	8.990
RF - UNIT LOGIC 3	2.190
TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb	3.490
VOLANTE FANATEC SPEEDSTER 2	~~12.990~~ 12.490
VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM	~~19.990~~ 14.990
VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2	~~10.990~~ 6.990








Juego	Precio
A SANGRE FRÍA	3.990
ACE COMBAT 3	3.990
APE ESCAPE	3.990
ASTERIX JUEGOS DISPARATADOS	~~4.990~~ 4.490
COLIN McRAE RALLY II	~~4.990~~ 4.490
COMMAND & C.: RED ALERT	2.475
DANCING STAGE EUROMIX	~~7.490~~ 6.990
DAVE MIRRA F. BMX MAXIMUM REMIX	4.990
DINO CRISIS 2	~~6.990~~ 6.490
DRÁCULA II: EL ÚLTIMO SANTUARIO	~~6.990~~ 6.490
DRIVER	2.695
DRIVER 2	~~7.490~~ 6.990
EGIPTO II	4.990
EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS	4.495
FEAR EFFECT 2: RETRO HELIX	~~7.990~~ 7.490
FIFA 2001	~~7.990~~ 7.490
FINAL FANTASY IX	~~9.990~~ 9.490
FORMULA ONE 2001	~~6.990~~ 6.490
INSPECTOR GADGET	~~4.995~~ 4.490
LOUVRE: LA MALDICION FINAL	~~6.990~~ 6.490
MANAGER DE LIGA 2001	~~7.990~~ 7.490
MATT HOFFMAN BMX	~~7.990~~ 7.490
MEDIEVIL 2	3.990
POINT BLANK 3	~~6.990~~ 6.490
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR	~~6.995~~ 6.495
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	3.990
ROLAND GARROS 2001	4.990
SYPHON FILTER 2	3.990
THE LEGEND OF DRAGON	~~7.990~~ 7.490
THEME PARK WORLD	2.475
TIME CRISIS (OP. TITAN) + G-CON 45	~~7.990~~ 7.490
TONY HAW'S PRO SKATER 2	~~4.990~~ 4.490
UEFA CHALLENGE	~~4.990~~ 4.490
WARRIORS OF MIGHT & MAGIC	~~6.490~~ 5.990
WORLD SCARIEST POLICE CHASES	~~7.990~~ 7.490
VANISHING POINT	~~7.990~~ 7.490

























Pedidos por Teléfono
902 17 18 19



www.centromail.es

IMPUESTOS INCLUIDOS

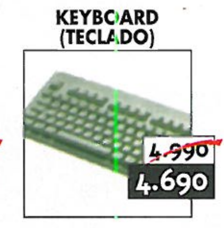


Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.

DREAMCAST
19.900

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL


CONTROLLER


KEYBOARD (TECLADO)


MOUSE (RATÓN)


VISUAL MEMORY


CONFIDENTIAL MISSION


CRAZY TAXI


DAYTONA USA 2001


DINO CRISIS


DUCATI WORLD


ECCO THE DOLPHIN


EIGHTEEN WHEELER 6.990

EVIL DEAD: HAIL TO THE KING


EXHIBITION OF SPEED


FERRARI 355 CHALLENGE


FIGHTING VIPERS 2


JET SET RADIO


METROPOLIS STREET RACER


NBA HOOPZ


NHL 2K


PHANTASY STAR ON LINE


PROJECT JUSTICE: RIVAL SCHOOLS 2


QUAKE III ARENA


RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR


RESIDENT EVIL 3


SEGA GT


SEGA RALLY 2


SHENMUE


SONIC ADVENTURE


SONIC SHUFFLE


SOUL CALIBUR


SPACE CHANNEL 5


SPIDERMAN


THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA


THE NEXT TETRIS


TOMB RAIDER CHRONICLES


TOY RACER


UEFA DREAM SOCCER


VANISHING POINT


VIRTUA STRIKER 2


VIRTUA TENNIS






CRAZY TAXI 2







SONIC ADVENTURE 2







Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de julio

GAME

EXIT



Atención al cliente 902 17 18 19

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de julio

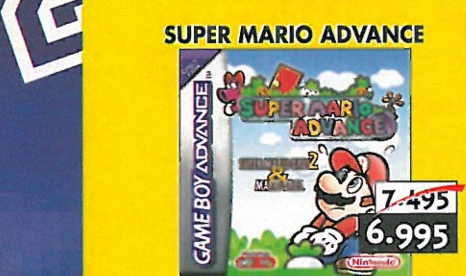
GAME BOY ADVANCE

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON ~~8.990~~ 8.490



RAYMAN ADVANCE ~~8.995~~ 8.495

SUPER MARIO ADVANCE ~~7.495~~ 6.995



MORADA ~~21.495~~ 20.990



AZUL TRANSPARENTE

BLANCA

ROJA TRANSPARENTE

BOLSA SAFARI ADVANCE GO 1.990

GAME LINK CABLE 2.195



ARMY MEN ADVANCE ~~8.990~~ 8.490



F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY ~~7.495~~ 6.995

GT ADVANCE CHAMPIONSHIP RACING ~~10.990~~ 10.490



KRAZY RACERS ~~8.990~~ 8.490

KURUKURU KURURIN ~~7.495~~ 6.995

PINOBEE: WINGS OF ADVENTURE ~~9.490~~ 8.990



READY 2 RUMBLE 2 ~~8.990~~ 8.490

TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP ~~8.490~~ 7.990

TWEETY & THE MAGIC GEMS ~~7.990~~ 7.490



TONY HAWK'S PRO SKATER 2 ~~9.490~~ 8.990

COMPRA YA TU GAME BOY ADVANCE EN CENTRO MAIL Y TE REGALAMOS UNA EXCLUSIVA LÁMPARA SUPER WHITE WORM LIGHT!

GAME BOY COLOR

POKÉMON ORO 6.990

POKÉMON PLATA 6.990



GAME BOY COLOR ED. ESP. POKÉMON ~~13.990~~ 13.490





PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL ~~13.990~~ 13.490

ADAPTADOR CORRIENTE Centro MAIL 990



CABLE LINK ORO / PLATA 1.395

POKÉMON PICACHU COLOR 4.990



SAFARI KIT ORO / PLATA 4.990



ALONE IN THE DARK: THE NEW NIGHTMARE ~~5.990~~ 5.490

DONKEY KONG COUNTRY ~~6.990~~ 6.490

DOUG'S BIG GAME ~~6.995~~ 6.495



EL EMPERADOR Y SUS LOCURAS ~~6.995~~ 6.495

HORMIGAZ RAGING ~~5.990~~ 5.495

INDIANA JONES & THE I. MACHINE ~~6.490~~ 5.990



LAS SUPERNENAS: EL MALVADO MOJO JOJO ~~6.995~~ 6.495



MICKEY'S SPEEDWAY USA ~~7.490~~ 6.490

POKÉMON AMARILLO ~~5.990~~ 5.490

POKÉMON PUZZLE CHALLENGE ~~6.490~~ 5.990






POKÉMON TRADING CARD ~~7.490~~ 6.990

SPIDER-MAN 2: THE SINISTER SIX ~~6.490~~ 5.990

THE MUMMY RETURN ~~5.995~~ 5.495



THUNDERBIRDS ~~6.490~~ 5.990

X-MEN: WOLVERINE'S RAGE ~~6.490~~ 5.990

ZIDANE: FOOTBALL GENERATION 5.990



NINTENDO 64

KIRBY 64: THE CRYSTAL SHARDS ~~9.990~~ 9.490




N 64 NEW MARIO PAK 18.990



BANJOO-TOOIE ~~12.490~~ 11.990



EXCITEBIKE 64 ~~9.990~~ 9.490



POKÉMON SNAP ~~10.990~~ 10.490



THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK ~~12.990~~ 12.490

IMPUESTOS INCLUIDOS

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

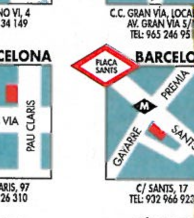
Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892







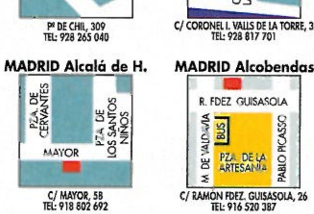







- **A CORUÑA** — C/ DONANTES DE SANGRE, 1 — TEL: 981 143 111
- **A CORUÑA Santiago** — C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 — TEL: 981 599 288
- **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** — C/ ADRIANO VI, 4 — TEL: 945 134 149
- **ALICANTE** — C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12, AV. GRAN VÍA S/N — TEL: 965 246 95
- **ALICANTE** — C/ PADRE MARIANA, 24 — TEL: 965 143 998
- **ALICANTE Benidorm** — AV. DE LOS LIMONES, 2, ED. FUSTER JUPITER — TEL: 966 813 100
- **ALICANTE Elche** — C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 — TEL: 965 [illegible]7 959
- **ALMERIA** — AV. DE LA ESTACION, 14 — TEL: 950 260 643
- **BALEARES Palma** — C.C. PORTO PI CENTRO, AV. I. GABRIEL ROCA, 54 — TEL: 971 405 573
- **BALEARES Ibiza** — C/ VIA PUNICA, 5 — TEL: 971 399 101
- **BARCELONA** (Glories) — C.C. BARCELONA-GLORIES, AV. DIAGONAL, 280 — TEL: 934 860 064
- **BARCELONA** (Plaça Catalunya) — C/ PAU CLARIS, 97 — TEL: 934 126 310
- **BARCELONA** (Plaça Sants) — C/ SANTS, 17 — TEL: 932 966 92[illegible]
- **BARCELONA** — C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31, C/ CIUDAD ASUNCION S/N — TEL: 933 608 174
- **BARCELONA Badalona** — C/ SOLEDAT, 12 — TEL: 934 644 697
- **BARCELONA Badalona** — C.C. MONTIGALA, C/ OLOF PALME, S/N — TEL: 934 656 876
- **BARCELONA Barberà Vallés** — C.C. BARICENTRO, LOCAL 37, AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 — TEL: 937 192 097
- **BARCELONA Manresa** — C/ ALCALDE ARMENGOU, 18 — TEL: 938 721 094
- **BARCELONA Mataró** — C/ SAN CRISTOFOR, 13 — TEL: 937 960 716
- **BARCELONA Mataró** — C.C. MATARO PARK, C/ ESTRASBURG, 5 — TEL: 937 586 781
- **BURGOS** — C.C. LA PLATA, LOCAL 7, AV. CASTILLA Y LEON — TEL: 947 222 717
- **CÁCERES** — AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 1[illegible] — TEL: 927 626 365
- **CÁDIZ Jerez** — C/ MARIMANTA, 10 — TEL: 956 337 962
- **CASTELLÓN** — AV. REY DON JAIME, 43 — TEL: 964 340 053
- **CÓRDOBA** — C/ MARÍA CRISTINA, 3 — TEL: 957 498 360
- **GIRONA** — C/ EMILI GRAHIT, 65 — TEL: 972 224 729
- **GIRONA Figueres** — C/ MORERÍA, 10 — TEL: 972 675 256
- **GRANADA** — C/ RECOGIDAS, 39 — TEL: 958 266 954
- **GRANADA Motril** — C/ NUEVA, 44, EDIF. RADIOVISION — TEL: 958 600 434
- **GUIPÚZCOA S. Sebastián** — AV. ISABEL II, 23 — TEL: 943 445 660
- **GUIPÚZCOA Irún** — C/ LUIS MARIANO, 7 — TEL: 943 635 [illegible]93
- **HUELVA** — C/ TRES DE AGOSTO, 4 — TEL: 959 253 630
- **JAÉN** — PASAJE MAZA, 7 — TEL: 953 258 210








- **LA RIOJA Logroño** — AV. DOCTOR MÚGICA, 6 — TEL: 941 207 833
- **LAS PALMAS** — C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2, CTRA. GENERAL NORTE, 12 — TEL: 928 418 218
- **LAS PALMAS** — Pº DE CHIL, 309 — TEL: 928 265 040
- **LAS PALMAS Arrecife** — C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 — TEL: 928 817 701
- **LAS PALMAS Vecindario** — C.C. ATLÁNTICO, LOCAL 29, AUTOVIA GC-1, SALIDA 28
- **LEÓN** — AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 — TEL: 987 219 084
- **LEÓN Ponferrada** — C/ DOCTOR FLEMMING, 13 — TEL: 987 [illegible]29 430
- **MADRID** (Callao) — C/ PRECIADOS, 34 — TEL: 917 011 480
- **MADRID** (Atocha) — Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 — TEL: 915 278 225
- **MADRID** (Bº Pilar) — C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038, AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N — TEL: 913 782 222
- **MADRID** (San Blas) — C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13, AV. GUADALAJARA, S/N — TEL: 917 758 882
- **MADRID Alcalá de H.** — C/ MAYOR, 58 — TEL: 918 802 692
- **MADRID Alcobendas** — C/ RAMON FDEZ. GUISASOLA, 26 — TEL: 916 520 387
- **MADRID Getafe** — C/ MADRID, 27 POSTERIOR — TEL: 916 813 538
- **MADRID Las Rozas** — C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25, AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 — TEL: 916 374 703
- **MADRID Móstoles** — AV. PORTUGAL, 8 — TEL: 916 171 115
- **MADRID Pozuelo** — CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 — TEL: 917 990 165
- **MADRID Torrejón** — C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53, CTRA. TORREJON-AJALVIR, Km 5 — TEL: 916 562 411













- **MÁLAGA** — C/ ALMANSA, 14 — TEL: 952 615 292
- **MÁLAGA Fuengirola** — AV. JESÚS SANTOS REIN, 4, EDIF. OFISOL — TEL: 952 463 800
- **MURCIA** — C/ PASOS DE SANTIAGO S/N, EDIF. CONDESTABLE — TEL: 968 294 704
- **NAVARRA Pamplona** — C/ PINTOR ASARTA, 7 — TEL: 948 271 806
- **PONTEVEDRA Vigo** — C/ ELDUAYEN, 8 — TEL: 986 432 682
- **SALAMANCA** — C/ TORO, 84 — TEL: 923 261 681
- **STA. CRUZ TENERIFE** — C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 — TEL: 922 293 083
- **SEGOVIA** — C.C. ALMUZARA, LOCAL 21, C/ REAL S/N — TEL: 921 463 462
- **SEVILLA** — C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4, AV. ANDALUCÍA, S/N — TEL: 954 675 223
- **SEVILLA** — C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38, PZA. LEGION, S/N — TEL: 954 915 604
- **TARRAGONA** — AV. CATALUNYA, 8 — TEL: 977 252 945
- **TOLEDO** — C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20, C/ VIENA, 2 — TEL: 925 285 035
- **VALENCIA** — C/ PINTOR BENEDITO, 5 — TEL: 963 804 237
- **VALENCIA** — C.C. EL SALER, LOCAL 32 A, C/ EL SALER, 16 — TEL: 963 339 619
- **VALLADOLID** — C.C. AVENIDA, Pº ZORRILLA 54-56 — TEL: 983 221 828
- **VIZCAYA Bilbao** — PZA. ARRIQUIBAR, 4 — TEL: 944 103 473
- **ZARAGOZA** — C/ ANTONIO SANGENIS, 6 — TEL: 976 536 156
- **ZARAGOZA** — C/ CÁDIZ, 14 — TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-7-2001 **SPJ**

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ________________ Apellidos ________________

Calle/Plaza ________________ Nº ______ Piso ______ Letra ______

Ciudad ________________ C.P. ________

Provincia ________________ Tf. ________

Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ________________ E-mail ________________

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19

HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30 h. a 20 h.
y los Sábados de 10.30 h. a 14 h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.**
(Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

GAME

EXIT

A PIE DE PISTA

por **J. Iturrioz**















Los programadores pretenden que las imágenes ofrecidas, cuando los coches entran en boxes, constituyan uno de los momentos más espectaculares del juego.

PlayStation 2

F1 2001

Formato > DVD-ROM
Compañía > Electronic Arts
Programador > EA Sports

Electronic Arts fue la primera compañía en irrumpir en la fórmula uno para **PlayStation 2** con *F1 Championship Season 2000*. El citado juego vio cómo en un suspiro la competencia llegó de la mano de **Sony** (*Formula One 2001*) y de **Ubi Soft** (*F1 Racing Championship*). La rapidez por ser los primeros en llegar a los numerosos aficionados a la fórmula uno, hizo que algunos aspectos del programa no pudieran ser rematados. Con tan sólo unos meses de diferencia, y con el horizonte puesto en subsanar los errores cometidos, llega un segundo título centrado en la fórmula uno. Para empezar se han sustituido los pilotos y escuderías de la temporada 2000, por los participantes en la 2001. Con ello, el programa, además de incluir a **Fernando Alonso,** también recoge al reciente reincorporado **Pedro de la Rosa**. Otro de los as-

Con **F1 2001**, EA es la primera compañía en contar con dos **simuladores de fórmula uno** para **PS2**. Además, tiene previsto lanzar una versión para **Xbox**.



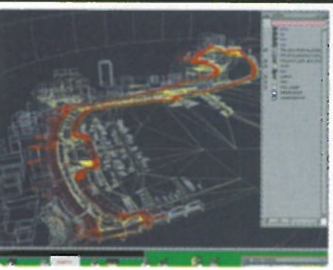


Versión Xbox. Junto al programa de PS2, *F1 2001* contara con una entrega para **Xbox**. Aunque esta version esta menos avanzada, los parametros seran muy similares. Asi, contara con todo tipo de licencias y con una fiel reproduccion de los circuitos oficiales. Es muy probable que el juego sea uno de los que acompañe al lanzamiento de la consola en **España**. De momento aqui teneis unas cuantas pantallas de aperitivo. .









pectos en los que se ha buscado una mejora significativa es en las opciones. En este caso, y aunque aún no estén completamente definidos los nuevos modos de juego, el objetivo es que el programa sea competitivo con sus dos competidores. Las imágenes que rodean las carreras también son mejoradas, incluyendo impresionantes secuencias de los prolegómenos de cada

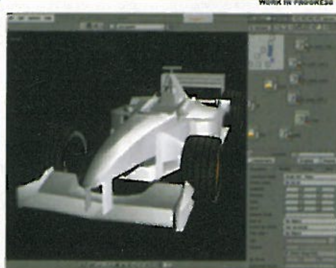


prueba. Mecánicos, miembros del equipo y unas explosivas chicas permiten una fiel reproducción del habitual ambiente de este tipo de pruebas. En cuanto a las restantes novedades, destacar el intento por dar un mayor peso a las entradas en *boxes*. Se pretende hacer que las paradas sean interactivas, haciendo que el tiempo perdido



dependa de las órdenes dadas a los mecánicos. Junto a todos estos aspectos **Electronic Arts** nos ofrece su tradicional buen hacer en los programas deportivos, así como la experiencia lograda en un primer juego que no estaba nada mal. Aunque aún tengamos que esperar un poco más para ver el resultado final de ***F1 2001*** para **PS2**, todo parece indicar que el nuevo programa será altamente competitivo.







LINEA DIRECTA

por **Doc**

CARTA DEL MES

Spain is different. He de reconocer publicamente, y asi lo hago en esta carta, que para muchos temas (los videojuegos es lamentablemente uno de ellos) Africa empieza en los Pirineos. Pondré algunos ejemplos. ¿Por que nos tenemos que quedar sin disfrutar del modo *i-link* en el reciente *Unreal Tournament* papa PS2? Y esto es solo la gota que colma el vaso. La desaparicion de la opcion de juego *on-line* en multitud de titulos para **Dreamcast** (*Daytona 2001*, *Outtriger*), la no distribucion de *Conker's Bad Fur Day* para **N64**, incluso el horrible aspecto del embalaje de los juegos de la nueva portatil de **Nintendo**, **Game Boy Advance**. De acuerdo que algunos de estos problemas no son solo exclusivos de nuestro pais, pero como dice el refran, mal de muchos, consuelo de tontos. Consuelo Terroba. Albacete.



Demos la bienvenida a Game Boy Advance

Roberto del Sol. vía e-mail

Tengo algunas dudas ante la llegada de **GBA**:

- *¿Puedo usar los juegos japoneses en mi **GBA** Pal?*
- *¿Qué ocurre si jugamos varios amigos a un juego multijugador y yo tengo el juego Pal y ellos el japonés?*
- *¿Es verdad que va a salir el Street Fighter Alpha 3 para **GBA**?*

- ***Si. Funcionan perfectamente, igual que con la anterior GB.***
- ***Dependerá del juego; hay títulos que funcionan y otros que no.***
- ***Si. Después de las conversiones de SSF2X y Breath Of Fire, SFA3 es la principal prioridad de Capcom.***

Disco duro de PS2 y dudas sobre Xbox

Liliana del Rocio. Mexico

Hola Doc, ahí van mis preguntas:

- *¿Aparecerá el DOA3 en **PS2**?*
- *¿Como puedo conseguir el kit de desarrollo **Linux** para **PS2**?*
- *Además de navegar por internet, ¿qué mejoras puede suponer el disco duro de **PS2**?*
- *¿Hay alguna novedad importante sobre **Xbox**?*

- ***Tecmo asegura que si, aunque también dice que debido a su inferior potencia no será idéntico a la versión para Xbox.***
- ***Sony piensa poner a la venta 7000 unidades más a través de su web entre los días 14 y 20 de Julio.***
- ***Por ejemplo, los programadores podrán apoyarse en él usándolo como caché, agilizando así los tiempos de carga de los juegos.***
- ***Ya es seguro que incluirá un decodificador de Dolby Digital en tiempo real (los juegos «sonarán»***



Final Fight ONE

Dead Or Alive 3



Azurik

Capcom Vs SNK 2

Sonic Advance

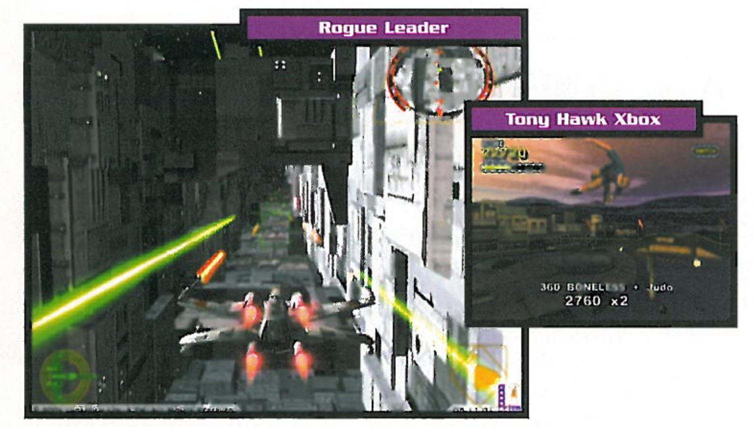
Castlevania: COTM

Halo

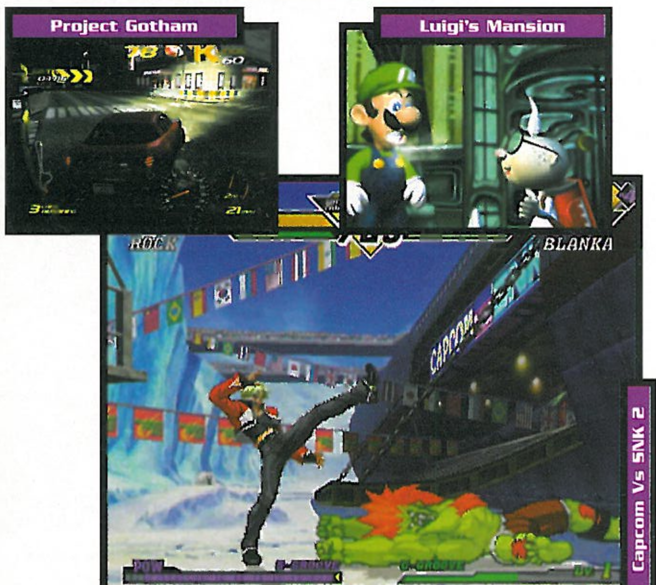
Dead Or Alive 3

Project Gotham

Enviad las preguntas a doc.superjuegos@grupozeta.es o a Ediciones Reunidas S.A. O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Escribid en el sobre Linea Directa con Doc


Rogue Leader

Tony Hawk Xbox


Project Gotham

Luigi's Mansion

Capcom Vs SNK 2


Wave Race Blue Storm

Kirby 64

TERMOMETRO

CALIENTE. Al fin llega al mercado Game Boy Advance, la portátil más potente de la historia.

TEMPLADO. Xbox no sorprendió a nadie en su presentación oficial en el E3'2001.

FRIO. La repentina desaparición de Sega España como distribuidora de sus productos.

en 5.1) y su lector DVD estará producido por Philips.

Escaneo progresivo de imagen

Ana Mª García. Rivas

A ver si puedes resolverme estas dudas que me han surgido:

- *¿En qué consiste la capacidad que tienen **Xbox** y **NGC** acerca del escaneo progresivo de imagen?*
- *¿Permitirá alguna de las nuevas consolas jugar en modo multiplayer pero usando varios monitores en lugar de la pantalla partida?*

- ***La mayoría de las consolas, al mostrar altas resoluciones, pasan al modo entrelazado el cual muestra las lineas pares en un ciclo de reloj y las impares en el siguiente (50 ciclos por s. en un tv PAL). El escaneo progresivo permite mostrar altas resoluciones sin interlace.***
- ***Solo si posees más de una consola, ya que cada máquina solo posee una salida de video.***

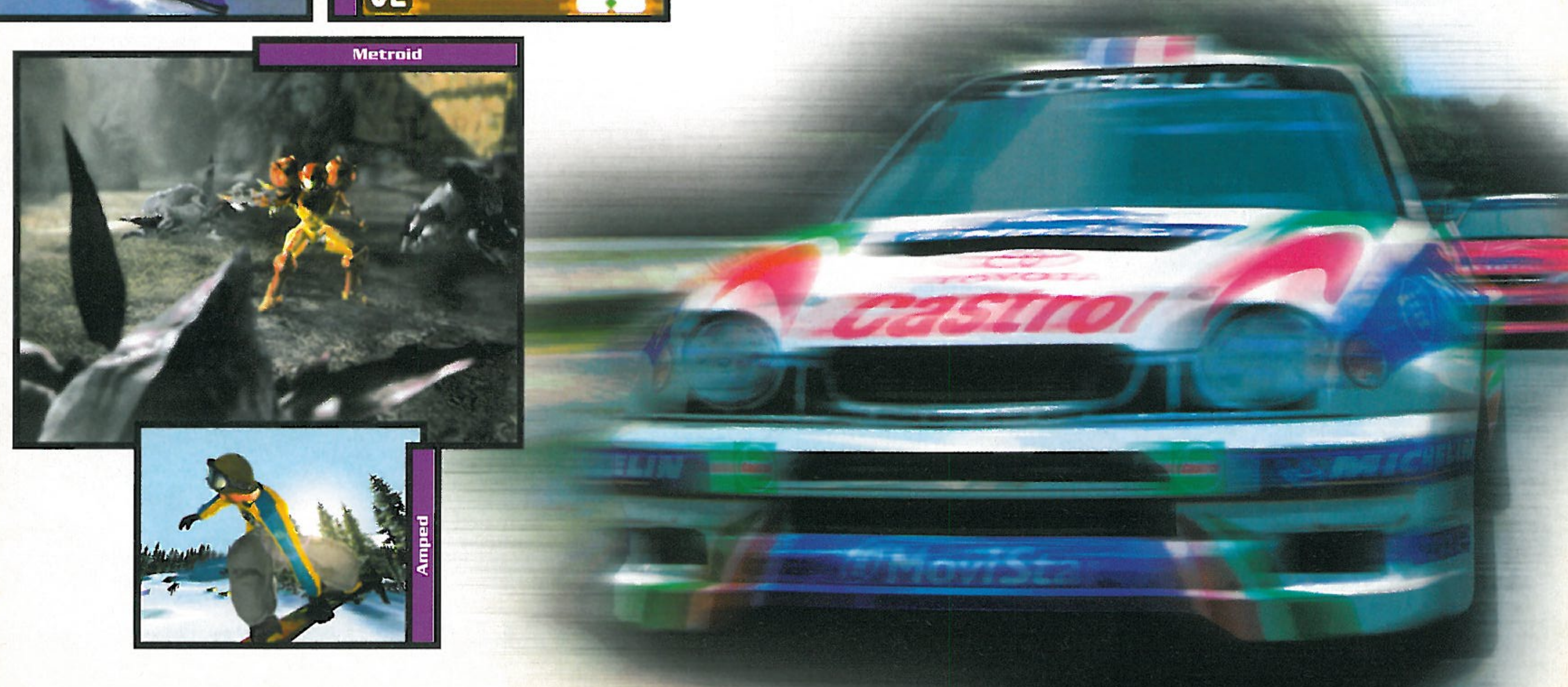
Namco, Capcom y Nintendo Game Cube

Antonio Alonso. Vía E-mail.

Querido Doc, sácame de dudas:.

- *¿Programan o programarán **Namco, Capcom** y **Square** para **NGC**?*
- *¿**GameCube** será otra **N64** (me refiero a la política de **Nintendo**: pocas licencias, catálogo muy limitado...)?*

- ***Capcom parece dispuesta y Namco ha confirmado que sacará un título de una de sus importantes sagas de beat'em-up. De Square no se sabe nada.***
- ***No lo creo; aunque los que odiamos los Pokémon tendremos que aguantarnos.***


Metroid

Amped

Consigue cantidad de regalos con el especial de verano de MEGATOP





El número de julio-agosto de Megatop es una pasada. Incluye las gafas de sol más alucinantes de este verano y una funda para que puedas guardarlas. Ambas están en varios colores. Los *fans* de Pokémon disfrutarán cantidad con el CD-ROM de las ediciones Oro y Plata. Además, te regalamos un frisbee de Sunny Delight y un caramelo Crazy Dips. En la revista, encontrarás toda la información sobre Pokémon 3, que llega a los cines el 20 de julio, así como amplios reportajes sobre las mejores películas que se estrenan en verano: Shrek, Dr. Dolittle 2, Parque Jurásico 3 y muchas más. Te lo explicamos todo sobre las giras de los artistas que más arrasan. No te pierdas el especial Vacaciones a Tope y el suplemento Mundo Pokémon que te sigue descubriendo todos los secretos de las ediciones Oro y Plata. Y todo por sólo 595 pts.

Llévate con SUPERMINI el pareo de moda para este verano



Este verano con Súper Mini vas a estar muy guapa ya que con la revista te llevarás un pareo. Tiene forma de faldita y podrás elegir entre cuatro colores: verde pistacho, rosa, azul turquesa y naranja. En la revista encontrarás los juegos más divertidos, un reportaje sobre las películas que se estrenan en julio y agosto (Los Rugrats en París, Pokémon 3, Shrek, Dr Doolitle 2, Jurassic Park 3, entre otras), las letras de las canciones del verano y una entrevista con la cantante Tamara, que ha publicado su nuevo disco.

PISTOLA SCORPION II
con puntero laser

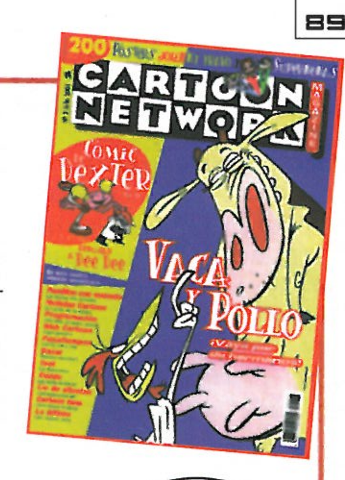
MEMORIAS
DE 1, 2 y 4MB
sin compresion
de datos

XPLODER GB
y
XPLODER CD9000

PANTALLA LCD para PSoneTM

BLAZE

En Julio refréscate con CARTOON NETWORK MAGAZINE



La revista de este mes va a ser un elemento clave para pasar un verano de éxito: con los consejos de Johnny Bravo para ligar, todo irá sobre ruedas. Además, Dexter le da un repaso a la moda en su divertido cómic y decide romper moldes. Y mucho más: gran reportaje para conocer a fondo a Vaca, Pollo, su familia, sus amigos y su mundo; pasatiempos; las últimas novedades en cine, libros, música y videojuegos; test para averiguar a qué supernena te pareces más; segunda entrega del póster coleccionable de Johnny Bravo y alucinante póster de las Supernenas; de la Edad de Piedra al futuro con los Picapiedra y los Supersónicos; toda la programación del canal y muchas cosas más.



Fieles a la fórmula original en el número de Julio de CNR

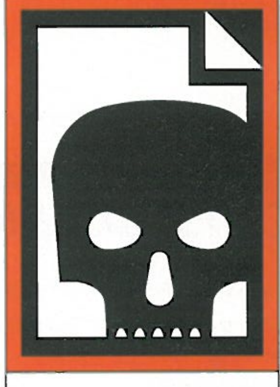
Te explicamos todo sobre las smart drugs, las pastillas inteligentes, compuestas de hierbas, vitaminas y aminoácidos que algunos consideran las sustancias psicoactivas del futuro. Te contamos cuáles son los beneficios de correr, te ponemos al día sobre los últimos videojuegos, analizamos cómo vivir juntos las veinticuatro horas y sin problemas, unas vacaciones en pareja, y te ayudamos a escoger la playa ideal. Te presentamos los coches más seguros del mercado. Con CNR descubrirás algunos animales que son auténticos fósiles vivientes, te enterarás de cómo rodar cortos digitales, de cuáles son las superficies comerciales más baratas de España, de la mejor manera de reconocer y eludir a los pesados y de todo lo que se cuece en el Love Parade. Además, podrás conseguir el cuarto CD-ROM del curso de inglés. La entrega Bussines, del curso Tell me more, la herramienta ideal para iniciarse en el inglés de los negocios.

PISTOLA FALCON
con puntero laser

BOLSAS Y RIÑONERAS
POKEMON ORO Y PLATA

MANDO VIPER

Distribuido en España por:
ARDISTEL
www.ardistel.com
tfno consulta 906301502
coste maximo de la llamada 48 ptas min.



INTERNECIO

GOLFOMENSAJES

@ustin. Esta bien, publicaré tu direccion. Pero un aviso a navegantes... Que sepais que es un bujarrón dominante. Chicas, escribidle sin temor, el unico peligro que tiene es que os robe el rimmel y las medias. Escribidle a estas señas: Juan Rafael Pérez Martinez, C/Felix Rodriguez de la Fuente, 46660, Manuel (Valencia).

Adolfo. Me he enterado de que andas haciendo el ridiculo (es decir, trabajando), en alguna television local y en alguna radio. Tambien me han dicho que tu panza crece desmesuradamente y que tu pelo no conserva el mismo color mas de dos horas seguidas... Adolfo, haz un bien a la humanidad y dedicate al cultivo de niscalos en Groenlandia.

Mayhem. Si quieres convertirte en el mas popular de la piara, yo que tu abriria nueces a cuescos. Es más efectivo y haces el mismo ridiculo que aqui pero en circulos mas reducidos.

La última esperanza de Nemesis

Manolito Pelotas. Moratalaz (Madrid)

*Querido **SuperGolfo**. Esta misiva es en parte una carta de amor, ya que después de largos años de sufrir en silencio, he decidido confesarme: estoy enamorado de **Nemesis**. Ya se que es más feo que un esputo de mono, que tiene el tipo de **Meat Loaf** cuando se agacha y más papada que un pelícano con diez paquetes de Bimbo en la boca... Pero su nariz me vuelve loco. Me ha hecho replantearme mi vida sexual y mi fondo de armario. En cuanto pueda voy a por él.*

Chico (si es que me permites llamarte así), me dejas perplejo... Yo que pensaba que el mundo gay, si por algo se distinguía era por su buen gusto, y me sales tú con estas. Nemesis sólo ilustraría el calendario de una avestruza camionera, o un oso hormiguero onanista, pero... que algo así te haya hecho cambiar tus gustos... En fin, que Dios os de muchos hij... digo-oo puntos negros.

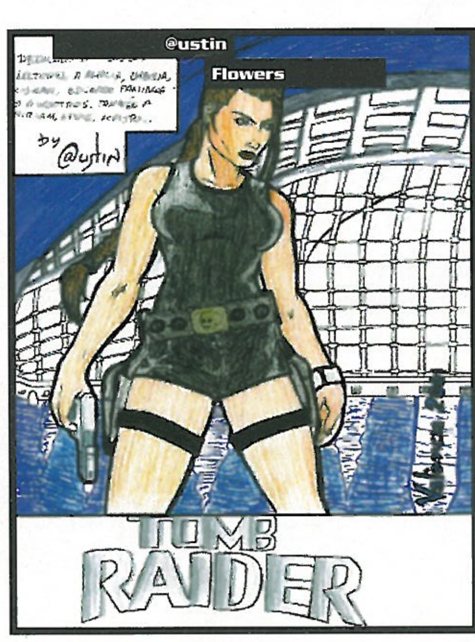
En otro orden de cosas, también me gustaría saber por qué eres tan idiota. Ya se que después de mi romanticismo esto no pega, pero me sale del alma. Eres un imbécil redomado.

Vaya, encima de mal gusto, mala leche. Y yo qué te he hecho. Yo que me iba a ofrecer a casaros... Pues sí, desvirgaliendres, soy un imbécil al que te confiesas. Ergo eres un feligrés de la imbecilidad, ergo eres un gilipollas sudado.


Ana Suero

Ana Suero





@ustin Flowers



Abel Granados



El panoli sureño se pone en evidencia

Watanabe. Baza (Granada)

Hola **SuperGolfo**. Llevo un tiempo pensando en escribirte la primera carta porque tenía miedo de descubrir tu coeficiente intelectual y correr el riesgo de morirme del susto. Pero creo que soportaré descubrir una cabeza grande llena de aire. ¿Por qué eres tan lamentable?.

■ **Vaya, me has robado el calificativo, porque la verdad es que tienes menos gracia. No me extraña que tuvieras miedo. Mostrar públicamente las consecuencias de ir en moto sin casco, debe ser duro.**

¿Eres como el dibujo?

■ **No. No es una caricatura, es un dibujo macarril. Soy extraordinariamente guapo y paquetudo, como le gustan a tu hermana y a tu novia cuando te deja en la inclusa.**

Las malas lenguas dicen que eres un necrófilo y un profanador de tumbas, ¿es cierto?

■ **Sí, puede considerarse que sí, porque me lié con tu madre por culpa de una apuesta.**

Antes del cambio de diseño de la revista aparecían muchos más dibujos en tu sección. Qué haces ahora con ellos, ¿te los comes?, ¿te limpias el trasero?, ¿lloras porque jamás podrás igualarlos?

■ **Un poco de todo. Primero me limpio el bul, luego le digo a tu novia que es una pizza de trufa y luego lloro de la risa al ver que después de comer os besáis.**

TOP NECIO

1. **@ustin Flowers** — El primer necio gay que alcanza el nº1
2. **Scupe y R. Triner** — Los mendigos de los stands del E3
3. **Nemesio** — El canoso adefesio virgen y martir
4. **Abel Granados** — El dibujante incomprendido
5. **Aranda & Barazón** — Los Oliver & Hardy de la producción



C/ Arenal 8-1ª Planta-Local 18
28013 - Madrid
Tlf: 91 523 23 93
Fax: 91 523 24 08

HTTP://WWW.CHOLLOGAMES.ES
HTTP://WWW.CHOLLOGAMES.COM

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS Y CONSOLAS, PAGAMOS MAXIMO EN EFECTIVO O MATERIAL.

COMPRAMOS PELICULAS  CAMBIOS A PARTIR DE 500 Ptas.

CABLES Y ACCESORIOS PARA TODOS LOS SISTEMAS.

SOLICITA NUESTRA NUEVA LISTA CON MAS DE 3.000 REFERENCIAS
PS2, DREAMCAST, PSX, N64, SATURN, 3DO, JAGUAR, SNES, NES, GB, LYNX, GAME GEAR, MD, MEGACD, NEC, MS, ATARI, WONDERSWAN, NGPC, 32X, FAMICOM...

STOCK LIMITADO

PSX (USA) RPG EN INGLES

BEYOND THE BEYOND	12.900
BRINGANDINE	12.900
CHRONO CROSS	14.900
DIGIMON WORLD 2	13.900
ECHONIGHT	11.900
LEGEND OF MANA	13.900
SAGA FRONTIER	11.900
SHADOW TOWER	8.900
TACTICS OGRE	14.900
THREADS OF FATE (DEW PRISM)	13.900
TORNEKO THE LAST HOPE	13.900
VALKYRIE PROFILE	14.900
RPG MAKER	14.900
BRAVE FENCER MUSASHI	13.900
RHAPSODY	13.900
OGRE BATTLE	13.900
PARASITE EVE	13.900
HARVEST MOON	13.900
PERSONA 2	13.900
BREATH OF FIRE IV	13.900

NOVEDADES PS2 JAPON
FINAL FANTASY 10
J WORLD SOCCER 2001 (KONAMI)
EVER GRACE 2
DEVIL MAY CRY (AGOSTO)

NOVEDADES PSX JAPON
CASTLEVANIA CHRONICLES
J-LEAGUE WINNING 11 2001

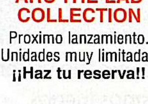
NOVEDADES DREAMCAST JAPON
CRAZY TAXI 2
PHANTASY STAR ONLINE V.2
CAPCOM VS SNK M.F.2000 PRO
CAPCOM VS. SAIKYO ALL STARS

NUEVAS FIGURAS DE:
FINAL FANTASY IX
LEGEND OF DRAGOON
LEGEND OF ZELDA
BRUCE LEE
MOVIE MANIACS
Y MUCHAS MAS...

FINAL FANTASY CHRONICLES
Disponible 16 de Julio. Contiene Final Fantasy IV y Chronotrigger. El mejor juego de RPG de la historia. Unidades muy limitadas ¡¡Haz tu reserva!!

FINAL FANTASY ANTHOLOGY
Ultima oportunidad para conseguir estos dos clasicos. Unidades muy limitadas.





ARC THE LAD COLLECTION
Proximo lanzamiento. Unidades muy limitadas. ¡¡Haz tu reserva!!



HOSHIGAMI
El juego que continuara la tradicion de Final Fantasy Tactics y Tactics Ogre. (Disponible en Agosto)



LUNAR 2 ETERNAL BLUE
Hazte con esta edicion especial antes de que se agote.

ABRIMOS DURANTE TODO EL MES DE AGOSTO.

GAME BOY ADVANCE



FINAL FIGHT ONE
YA DISPONIBLE

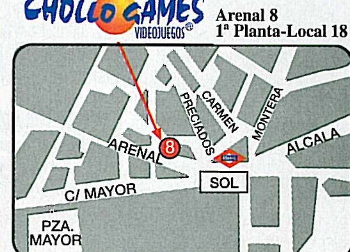
PROXIMOS LANZAMIENTOS JAPON:
MARIO KART ADVANCE, CHORO Q ADVANCE, SUPER STREET FIGHTER II, BREATH OF FIRE, KLONOA WINDS, TACTICS OGRE...

DVD MANGA JAPONES
VERSION ORIGINAL CON SUBTITULOS EN INGLES.
P.V.P. 6.900 PTS POR DVD. SOLO BAJO ENCARGO
CONSULTANOS TITULOS



WONDERSWAN COLOR
LA CONSOLA DE MODA EN JAPON
LA CONSOLA ELEGIDA POR SQUARE PARA SUS TITULOS CLASICOS DE RPG.
YA DISPONIBLES:
FINAL FANTASY I Y FINAL FANTASY II
PROXIMAMENTE:
FRONT MISSION, ROMANCING SAGA, GUILTY GEAR PETIT 2 Y FINAL FANTASY III
COMPATIBLE CON TODOS LOS TITULOS B/N

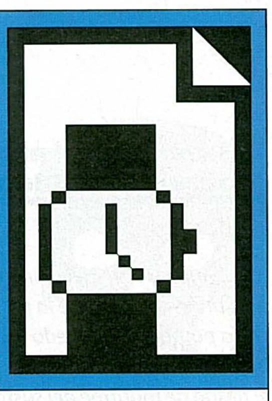
CONSOLAS:
- NeoGeo CD 45.000 ptas
- TurboGraphx 12.900 ptas
- NeoGeo Pocket con Sonic 18.900 ptas
- Atari 2600/7800 10.900 ptas
- Atari Lynx + 2 juegos + AC 15.900 ptas
- Game Gear nueva 14.900 ptas



BANDAS SONORAS

ARC THE LAD 3	2500
BIOHAZARD 2	2500
CAPTAIN TSUBASA original soundtrack	2500
DINO CRISIS original soundtrack	2500
DRACULA MOKUSHIROKU o st (N64)	2500
DRACULA X original soundtrack (PSX)	2500
DRAGON BALL openings & endings complete collection	2500
DRAGON QUEST I Y II VOL.1	2500
DRAGON QUEST VI on piano	2500
DRAGON QUEST VII piano album	2500
EVANGELION, NEON GENESIS the best collection	2500
FATAL FURY WILD AMBITION ARRANGE	2500
FINAL FANTASY 87-94	2500
FINAL FANTASY III	2500
FINAL FANTASY IV or. sound version	2500
FINAL FANTASY IX original soundtrack [4CD]	8900
FINAL FANTASY IX reunion tracks	2500
FINAL FANTASY IX piano collections	2500
FINAL FANTASY LOVE WILL GROW	2500
FINAL FANTASY MIX	2500
FINAL FANTASY POTION relaxing with FF	2500
FINAL FANTASY V DEAR FRIENDS	2500
FINAL FANTASY VI (3 CDS)	6500
FINAL FANTASY VII (4 CDS)	8900
FINAL FANTASY VIII piano collections	2500
GENSOSUIKO DEN II music album ~ORRIZONTE~	2500
GRANDIA 2 ~Deus~ original soundtrack	2500
GUILTY GEAR X heavy rock tracks	2500
KING OF FIGHTERS 99 arrange soundtrax	2500
LAST BLADE arrange sound trax	2500
LEGEND OF MANA -original soundtrack [2CD]	4500
LUNAR ETERNAL BLUE ps ver. o st	2500
MACROSS BEST	2500
MARMALADE BOY best album -single collection	2500
MAZINGER the legends of Mazinger	2500
METAL GEAR SOLID	2500
ORPHEN, SORCEROUS STABBER o st	2500
PARASITE EVE 2	4500
PERSONA 2 /Innocent Sin ~the error of their youth	2500
PHANTASY STAR ONLINE	2500
RANMA 1/2 best collections	2500
RUROUNI KENSHIN BEST THEME COLL.	2500
SAGA FRONTIER	6500
SAGA FRONTIER 2 PIANO	2500
SAKURA WARS TV & OVA	2500
SAMBA DE AMIGO	2500
SECRET OF MANA 3	6500
SEGA SELECTION REMIX arcade/dram	2500
SHENMUE juke box	2500
SHENMUE orchestra version	2500
SNATCHER POLICENAUTS	2500
SNK VS CAPCOM saikyou fighters	2500
SOUL EDGE ps original soundtrack	2500
SOULCALIBUR	2500
STAR OCEAN 2 ARRANGE	2500
SUPER ROBOT WARS COMPLETE BOX	2500
TALES OF DESTINY	4500
TALES OF PHANTASIA single collection	2500
TEKKEN TAG TOURNAMENT	2500
TENCHU soundtrack	2500
THOUSAND ARMS	2500
VALKYRIE PROFILE	4500
VALKYRIE PROFILE arrange album	2500
WILD ARMS 2	4500
XENOGEARS creid	2500
YUKIWARI NO HANA	2500
ZELDA majora's mask	4500
ZELDA, THE LEGEND OF	2500

Y MUCHAS MAS... CONSULTANOS.



ULTIMA HORA

RESULTADOS de concursos

SHEEP

■ Los 10 ganadores de un lote de 1 juego y 1 peluche son:
ESTHER GÓMEZ FERNÁNDEZ (LÉRIDA) MARTA PEÑA AVILLEIRA (SEGOVIA) LUIS PÉREZ SERENO (ÁVILA) ANTONIO MONJE SOSA (CÁDIZ) NICOLÁS ARIZA MEDIALDEZ (GRANADA) ANA ROSA CALLE CALLE (MADRID) ÁNGEL RODRÍGUEZ CANDELARIO (PAMPLONA) ALBERTO GARCÍA GONZÁLEZ (GUADALAJARA) MARCO MARTÍNEZ BERBEL (GRANADA) FRANCISCO NAVARRO NOROTE (ALICANTE).

■ Los 10 ganadores de un lote de 1 juego y 1 una camiseta son:
Mª JOSÉ MERINO GALILETA (LA RIOJA) JESÚS ESCOBAR CASTILLO (BARCELONA) FCO. JAVIER MOYANO MÉNDEZ (SEVILLA) RAMÓN MÍNGUEZ BLASCO (CASTELLÓN) JOSÉ MANUEL MAQUEDA SÁNCHEZ (ÁVILA) SILVIA VILA TARRÉS (BARCELONA) JUAN LUIS MONTERO PARDO (VALLADOLID) CARLOS ZARZO TORALBA (VALENCIA) JUAN CARLOS GARCÍA NIETO (MADRID) JUAN CARLOS PÉREZ MARTÍNEZ (MADRID).

RECORD OF LODOSS WAR

■ Los ganadores de un juego y un lote de 9 cómics son:
SANDRA RUÍZ LÓPEZ (JAÉN) ÓSCAR GONZÁLEZ GONZÁLEZ (BARCELONA) JAVIER VIÑUELA GALARRAGA (VIZCAYA) SERGIO PAREJO REDONDO (BARCELONA) MARCO ANTONIO SÁNCHEZ MANJÓN (BARCELONA) SONIA SANZ PÉREZ (CASTELLÓN) MANUEL RODRÍGUEZ RODRIGUEZ (SEVILLA) RAÚL JIMÉNEZ CEMBRELLÍN (SALAMANCA) JOAN LOZANO PRUNÉS (BARCELONA) FRANCESC BORJA LÓPEZ GUMÁ (BARCELONA).

■ Los 5 ganadores de un juego son:
MARIO MARTÍNEZ CARMONA (BARCELONA) RAFAEL RUÍZ ALMEIDA (HUELVA) EDUARDO PANIAGUA NUIN (NAVARRA) JOSÉ MANUEL MAQUERA SÁNCHEZ (ÁVILA) ABEL GRANADOS GONZÁLEZ (BARCELONA).

NBA HOOPZ

■ Los 5 ganadores de un ***NBA HOOPZ*** para **PSone**, un bolígrafo y una canasta son:
LEONARDO PELLICER RUÍZ (CÁDIZ) DAVID GALÁN PLANELL (BARCELONA) MIGUEL ÁNGEL ESPEJO BAENA (BARCELONA) RODOLFO DE LEÓN MARANTE (S/C TENERIFE) AURELIO LÓPEZ FERNÁNDEZ (ASTURIAS).

■ Los 5 ganadores de un ***NBA HOOPZ*** para **Dreamcast**, un bolígrafo y una canasta son:
FERNANDO PÉREZ MARTÍNEZ (MADRID) ADRIÁN JIMÉNEZ VÁZQUEZ (CÁDIZ) DAVINIA SÁNCHEZ ALCARAZ (CÁDIZ) FRANCISCO LÓPEZ AMIGO (MADRID) JOSÉ MIGUEL PICASO CABAÑERO (ALBACETE).

■ Los 5 ganadores de un ***NBA HOOPZ*** para **PSone** son:
Mª DEL MAR ACEVEDO DE LA TORRE (MADRID) JOAQUÍN SÁNCHEZ HINJO (MADRID) MARC MAYMÓ ALOY (BARCELONA) SERGIO CASADO GARCÍA (MADRID) JUAN ANTONIO VERA LÓPEZ (ALMERÍA).

■ Los 5 ganadores de un ***NBA HOOPZ*** para **Dreamcast** son:
SILVIA MUR BLANCH (BARCELONA) ELOY VILLAR ALONSO (VALENCIA) JOSÉ JAVIER MÉNDEZ (ASTURIAS) JORDI PRIETO BALUENGA (BARCELONA) DANIEL CASTELLANO BONILLA (MADRID).





La lucha va a regresar con fuerza

PS2 es su objetivo

El mes que viene se estrena en los recreativos japoneses ***Tekken 4***, un par de semanas después le tocará el turno a ***Virtua Fighter 4*** y ***Capcom VS SNK 2: Millionaire Fighting 2001*** está en fase de testeo. La principal novedad de ***Tekken 4*** es la inclusión de límites en los escenarios y de paredes que podremos usar para vencer a nuestro rival. La segunda entrega de ***Capcom VS SNK*** incluye nuevos personajes como **Ryuhaku Todo** (*Art Of Fighting*) o **Maki** (*Final Fight 2*), un sistema de juego basado en seis botones y la posibilidad de seleccionar entre seis *grooves* diferentes, entre los que se encuentran el de *SF3* (con *parrys*), el de *KOF'95* (con la posibilidad de esquivar) o el de *SFA* (*air blocking* y *counters*). Los 3 títulos aparecerán en **PlayStation 2** durante el 2002 y calmarán las ansias de lucha de calidad que empiezan a acusar los poseedores de **PS2**. Dispersas por esta maqueta te dejamos algunas capturas de ***Tekken 4*** y ***Capcom VS SNK 2*** para que vayas calentando motores. (De ***VF4*** ya pudiste ver un reportaje en nuestra web).

Buena acogida para GameCube en su estreno

Premios E3 2001

- **Lo mejor del Show:** Nintendo GameCube.
- **Mejor juego de Consola:** Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.
- **Mejor Hardware de Consola**: Nintendo GameCube.
- **Mejor juego de acción**: Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron 2.
- **Mejor juego de acción/aventura**: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.
- **Mejor juego de lucha**: Super Smash Brosh. Melee.
- **Mejor juego RPG:** Neverwinter Nigths (PC).
- **Mejor juego de carreras:** GT3 A-spec.
- **Mejor juego de simulación:** The Sims Online (PC).
- **Mejor juego deportivo:** Tony Hawk's Pro Skater 3.
- **Mejor juego puzzle:** Pikmin.

SCEE y Sega estrechan lazos

Distribución de juegos para PS2

Dos títulos basados en ***Space Channel 5***, el juego en desarrollo conocido como ***K-Project***, ***Virtua Fighter 4***, ***F-355 Challenge*** (título provisional), ***Head Hunter*** y ***Ecco the Dolphin***, en total siete, dos para antes de Navidad y el resto para el 2002. Son los títulos que gracias al acuerdo al que han llegado **SCEE** y **Sega** van a ser producidos y distribuidos por **Sony** en **Europa**. Los juegos serán traducidos a los 5 idiomas más importantes de nuestro continente. Recientemente también se hizo público un acuerdo entre ambas compañías en referencia al uso por parte de **Sony** de la red **Seganet** y la creación de videojuegos con capacidades *on line* compatibles con las versiones homónimas de otras plataformas de los mismos juegos.





HARÁS LO QUE SEA PARA CONSEGUIRLA!



TEST

ONIMUSHA
MTV MUSIC GENERATOR 2
NBA STREET
LA FUGA DE MONKEY ISLAND
LE MANS 24 HORAS
PIERRE NODOYUNA Y PATAN
RUMBLE RACING
INTERNATIONAL LEAGUE SOCCER
FUR FIGHTERS
SUPER BOMBAD RACING
DRAGON S LAIR
SPACE ACE

JAPON

PHASE PARADOX
BATTLE GEAR 2
TOKYO BUS GUIDE
GOEMON

REPORTAJE

TODOS LOS JUEGOS DEL E3

DVD

LIMITE VERTICAL
POSEIDOS
EXPEDIENTE X:
SEGUNDA TEMPORADA

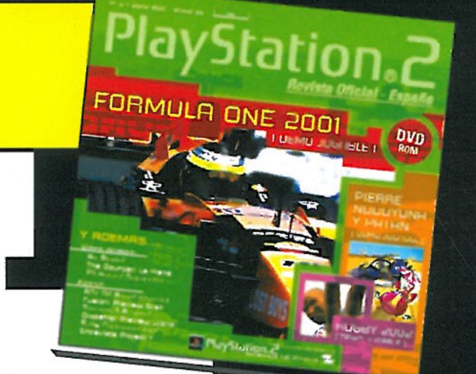
SORTEAMOS 25 PELÍCULAS EN DVD, 25 JUEGOS STREET FIGHTER EX3!

LA ÚNICA REVISTA OFICIAL DE PS2

Incluye demos jugables de:
FORMULA ONE 2001, PIERRE NODOYUNA Y PATAN Y RUGBY 2002.



Y ADEMAS VIDEO DEMOS Y EXTRAS DE AIR BLADE, THE BOUNCER, LE MANS 24 HORAS, ONIMUSHA, ATV OFF-ROAD, WIPEOUT FUSION, PREVIEW GRAN TURISMO 3 A-SPEC, DROPSHIP, PREVIEW WORLD RALLY CHAMPIONSHIP, ENTREVISTA PROJECT Y...





PlayStation 2. MALDITA REVISTA!

Sony

Ahora podrás encontrar PlayStation 2 y PSone en una interesante promoción

Sony, después de haber vendido más de dos millones de **PlayStation** en **España**, sigue cuidando sus productos haciendo interesantes ofertas al usuario. En esta ocasión, **Sony** ha preparado un *pack* muy interesante que incluye **PlayStation 2** y *Moto GP* por 69.900 ptas.

PSone se encuentra ya a la venta en las tiendas con un nuevo *pack*. En él podéis encontrar, además de la consola, dos Mandos Analógicos *Dual Shock*, ideal para los títulos multijugador y la imprescindible Tarjeta de Memoria. Todo al módico precio de 23.900 ptas. Si todavía no tienes esta máquina, ésta es una buena oportunidad para conseguirla. Mientras tanto, la compañía intenta instalar el máximo número posible de **PS2** en los hogares españoles. El público todavía espera un juego de «nueva generación» para esta consola, como *GT3*, que saldrá a la venta a finales de este mes.





*La pequeña consola de **Sony** se encuentra ya a la venta con un interesante pack promocional.*

Planeta DeAgostini Interactive

El equipo de desarrollo nipón New Corporation da un nuevo enfoque al boxeo



Victorius Boxers es un original juego sobre el mundo del boxeo que ya ha vendido más de 350.000 copias en **Japón**. Un joven entusiasta, **Ippo**, comenzará su carrera pugilística con la ayuda de un viejo entrenador. El juego cuenta con un guión en el que **Ippo** deberá comenzar, desde el principio, aprendiendo nuevos movimientos y entrenando para poder pasar de ser un simple novato a convertirse en el campeonato mundial. En ***Victorius Boxers*** encontraréis más de 40 contrincantes y multitud de escenarios para los combates. Un título divertido para los amantes de este género que verá la luz en **PlayStation 2**.

Aprende a boxear de un modo divertido y sin sufrir daños.



Cry

La compañía francesa ya tiene una nueva estrella. Su nombre es Gift y debutará en PlayStation 2





Cryo nos invitó a **París** para conocer a los creadores y desarrolladores de la versión de ***Gift*** para **PS2**. Allí nos enteramos de que este simpático personaje, un antihéroe por naturaleza, va a dar el salto del mundo de los videojuegos a la pantalla pequeña con una interesante serie de televisión. También tuvimos la oportunidad de charlar tranquilamente con algunos de los miembros del equipo **Eko**. Aunque ***Gift*** ya tenía una entrega para **PC**, han tenido que partir de cero para crear el motor gráfico adaptándolo perfectamente al *hardware* de **PlayStation 2**. **Philippe Ulrich**, uno de los fundadores de **Cryo**, fue el que tuvo la idea de crear el juego. Básicamente, se trata de una aventura donde se mezclan los géneros de plataformas y *puzzle* con un divertido guión reflejado en las secuencias *FMV*. El protagonista tendrá que salvar a la princesa **Lolita**, luchando contra los enemigos que encuentre y sobre todo contra su propia torpeza.



***Gift** tendrá que emplearse a fondo para eliminar a sus enemigos.*

¡Ya está en el quiosco!

Corre a buscar la nueva **Cartoon Network Magazine**

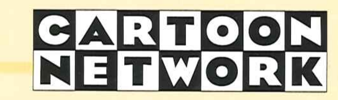
Empieza el verano con las aventuras de **Dexter**, consigue un póster genial de **Las Supernenas** y aprende a ligar con **Johnny Bravo.**

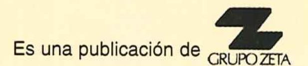
JOHNNY BRAVO and all related characters and elements are trademarks of and © Cartoon Network. (s01)





La revista que todos quieren leer







CRI
CSK Research Institute
Sega, Dreamcast and 18 WHEELER are registered trademarks or trademarks of Sega Corporation. © SEGA CORORATION, 2001.
SEGA
PARA CERRAR EN UNA CURVA
A UN CAMIÓN COMO ÉSTE,
HACE FALTA TENER 9 PARES DE RUEDAS.
LA CARRETERA ES PELIGROSA...
ESPECIALMENTE CON UN CAMIÓN DE 18 RUEDAS,
20 TONELADAS Y 20 METROS DE LARGO
EN TU ESPEJO RETROVISOR.
EIGHTEEN 18 WHEELER WHEELER
AMERICAN PRO TRUCKER
Dreamcast
Dreamcast